2 CD  ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКАМИ

№ 9(64)`2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Подробное руководство по редактору Warcraft III

Как приготовить яичницу на процессоре XP

Библиотека любителя компьютерных игр

Preview

Tom Clancy's Splinter Cell

Civilization III: Play The World

Star Wars: Knights of the Old Republic

FIFA Football 2003

Gothic II

Review

The Thing

Britney's Dance Beat

Dino Crisis 2

Farscape The Game

AvP 2: Primal Hunt

Tsunami 2265

Defender of the Crown

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264





КРЕСТОНОСЦЫ



Всем привет!

Вот поиграл я Dark Age of Camelot на PvP'шном сервере Mordred, поиграл на протяжении прокачки 15 уровней моего эльфа-энчантера Ушастика, и понял окончательно и бесповоротно, что мне такой компот не нравится. Не по душе мне видеть в каждом встречном персе угрозу собственному существованию или очередную жертву. Да и после успешно выполненного убийства остается ощущение замаранности, причастности к какой-то подлости. И это несмотря на то, что мне просто повезло, что я первым заметил жертву, иначе, скорее всего, мы бы просто поменялись местами.

Во время пребывания на Mordred'е я все время пытался понять, что же привлекает сюда юзеров с других серверов, ведь Mordred - один из самых населенных шардов DAoC. Быть может именно те дополнительные дозы адреналина, которые неизбежно впрыскиваются в кровь игрока из-за творящегося здесь упорядоченного беспредела?

В той же UO применяется пара счетчиков, которая не позволяет без последствий убивать всех и вся - рецидивисты быстро краснеют, терпят поражение в правах, возможностях и всевозможных удобствах. И скоро сами вынуждены скрываться от охотников из антипекашных гильдий и подолгу отмокать. Но в отличие от UO, в DAoC практически нет возможности существовать на "подножном корме", скрываясь от правосудия. Скорее всего, именно поэтому разработчики и не стали никак маркировать местных "плохишей", которые зачастую пользуются этим на манер средневековых самураев, которые частенько проверяли качество заточки мечей на шеях первых встречных крестьян.

Не знаю, мне почему-то значительно больше нравится бороться с врагами моего родного Альбиона, схватываться с ними в открытом бою на бэттлграунде, устраивать им там всевозможные пакости - засады, неожиданные удары по больным местам, уничтожать лекарей и лидеров... Ведь все это - во имя Родины и на благо ее народа. Ведь противник мне отвечает взаимностью, да и сама игровая система ставит нас с ним в примерно одинаковые условия.

Эй, обитатели Mordred'а! Откройте мне глаза, плиз. Что я упустил такого, что заставляет вас бросать прокачанных чаров на обычных серверах и вступать на полную подлянок и опасностей стезю тотального PvP? Чем вас затянула эта атмосфера царящей подлости? Или я чего-то не понимаю?

И, по традиции, пару строк о календаре, погоде и содержимом номера. Будь моя воля, в этом самом календаре было бы несколько Рождеств Христовых и ни одного августа, ведь более застойного в плане появления интересных игровых новинок месяца сложно сыскать. Отсюда и специфика номера - определенный уход в онлайн и превьюшки вперемешку с уникальными материалами. Всем, кто требовал возвращения Сотника в Ультиму, смело рекомендую огромную статью Ревенанта, который оборзел... нет, обозрел в ней все значительные ультимские новшества нашего века. Заодно хочу предупредить тех, кто имеет к UO отдаленное отношение: приведенный в статье краткий словарь ультимщика скорее носит авторский, а не общепринятый характер... В общем, читайте материал об Ультиме в изложении опытного, грамотного и полностью бессовестного манчкина.

К сожалению, мы не успели толком поиграть в только что вышедшую гигибайтную дему Neocron'а. Что это такое и как обстоят дела в неокроновской вселенной мы расскажем в следующем номере. Зато, несмотря на то, что сервер Project Entropia находится во временном дауне, мы смогли разыскать специалиста, который со знанием дела рассказал, как делать в ней первые шаги к светлому обеспеченному будущему.

Уникальный обзор книжек-покетбуков, написанных по мотивам популярнейших компьютерных игр любезно подготовил ветеран игрожура, Андрей Шаповалов. Как обычно, не подкачал со своей артелью Джобс, который разобрал по косточкам феномен римейков. Кстати, его предыдущая работа о пошаговых стратегиях была по достоинству оценена на авторитетном сайте www.dtf.ru, где ее назвали лучшей статьей месяца. С чем мы и поздравляем наш сплоченный артельный коллектив!

Раз уж дело перешло к торжественной части, то не могу не поздравить и родной клан Navigator Dragons, который уверенно держит третье место в игре Dragon Court. По такому поводу в почтовом разделе мы решили напечатать стихотворение, посвященное достойному армореру клана - Bareru.

За сим откланиваюсь.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 64 Сентябрь 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 42.500 экз.

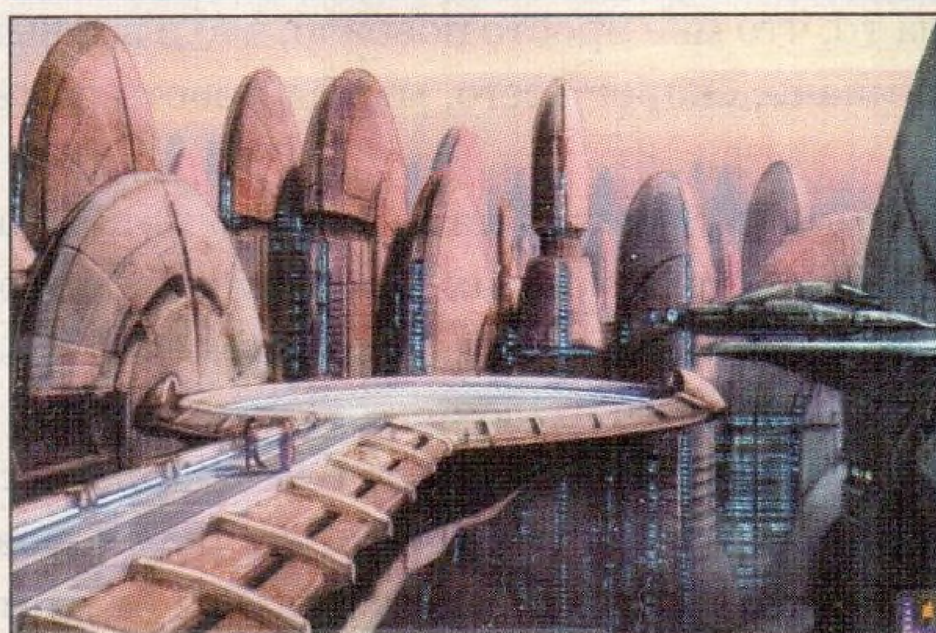
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3













Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Рабочее название

Вы заметили?
Кажется, совсем недавно эта перспективная и замечательная игра называлась так, а теперь – совершенно по-другому... Так бывает. По каким-либо (чаще всего - веским) причинам издатель или разработчик решает сменить имя своего детища на похожее, или не очень похожее или совсем не похожее. В общем, предыдущее название игры так и остается "рабочим", чаще всего известным только самим девелоперам да ограниченному числу шустрых фанатов с хорошей памятью.
Например, многие ли помнят, что WarCraft II: Tides of Darkness когда-то назывался WarCraft II: Blood Seas, а полное название старины "Дьяблы" могло бы быть - Diablo II: The Calling.

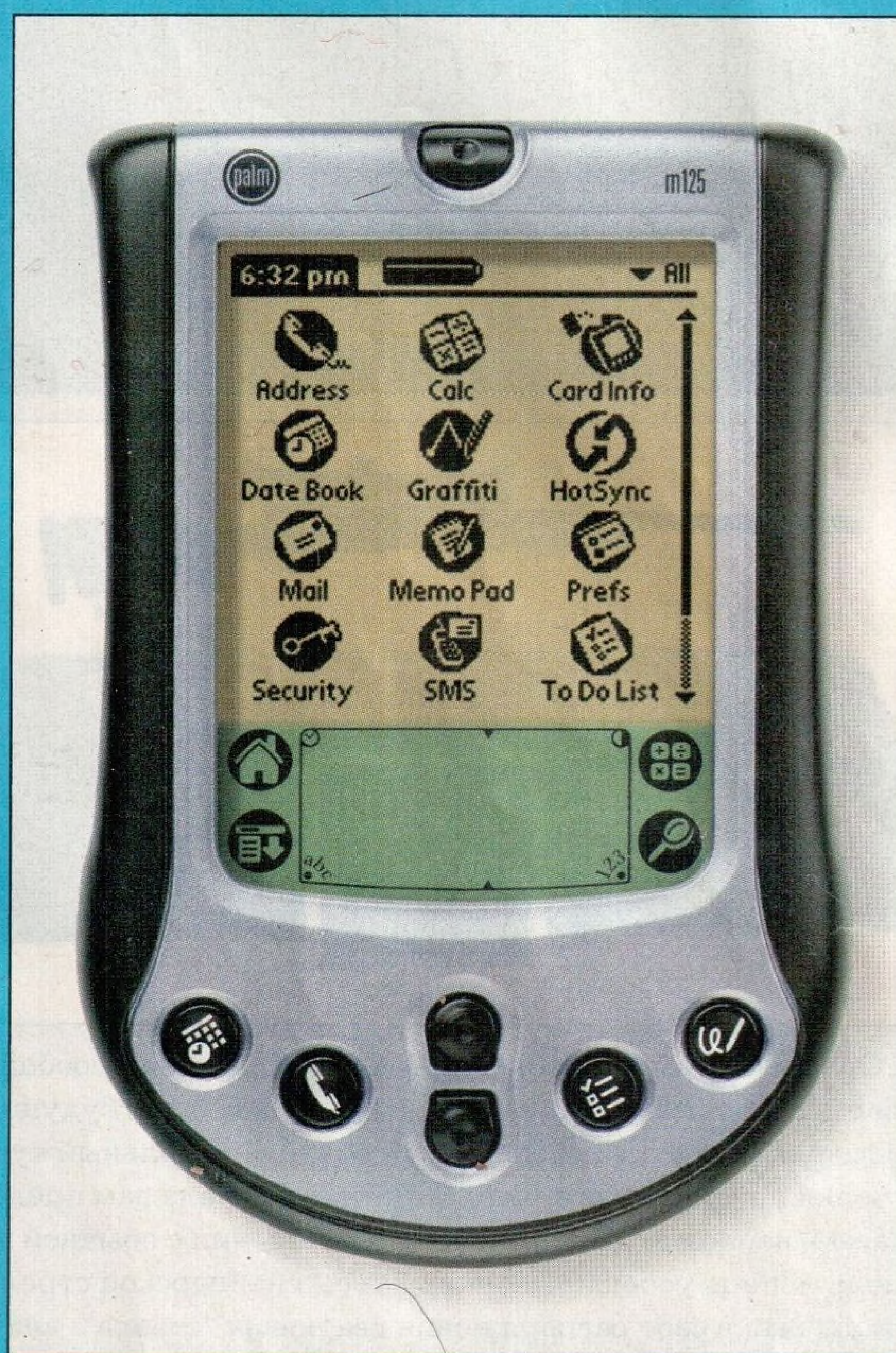
Итак, правила конкурса: мы подобрали десяток Working Title. Впишите справа от них, как называлась игра после релиза. Некоторые игры угадать довольно сложно, другие – наоборот не сможет узнать только человек с уровнем IQ меньше 70.

Рабочее название	Финальное название
1. Аллоды III: Возрождение	
2. Guest	
3. Screams in the Dark	
4. Circle of Blood II	
5. Druid King	
6. World War II: D-Day to Berlin	
7. Storm	
8. Mercenary 2029	
9. Ninja Master	
10. Monkey Island 4	

Среди приславших правильные ответы будет разыгран микрокомпьютер Palm m125, предоставленный официальным дистрибутором Palm Inc. - компанией RRC.

Ответы принимаются до 10 октября включительно, не забывайте полностью заполнять данные о себе и указывать свое настоящее имя и фамилию.





Итоги конкурса "Монстрятник"



Подводным камнем для большинства участников конкурса стала матка паразитов (под номером 5) из Venom, подозрительно похожая на facehugger`a из Aliens. Часто оставался не узнанным и ее сосед из Outcast (номер 6). Но в отличие от предыдущих конкурсов, правильных ответов было много.

Вот имена лучших монстроведов страны:
Кушнерчук Андрей (выиграл главный приз - модем).
Косяков Сергей (выиграл поощрительный приз – web-переводчик PROMT)
Щербуха Сергей (выиграл поощрительный приз – web-переводчик PROMT)

Слишком сложно...



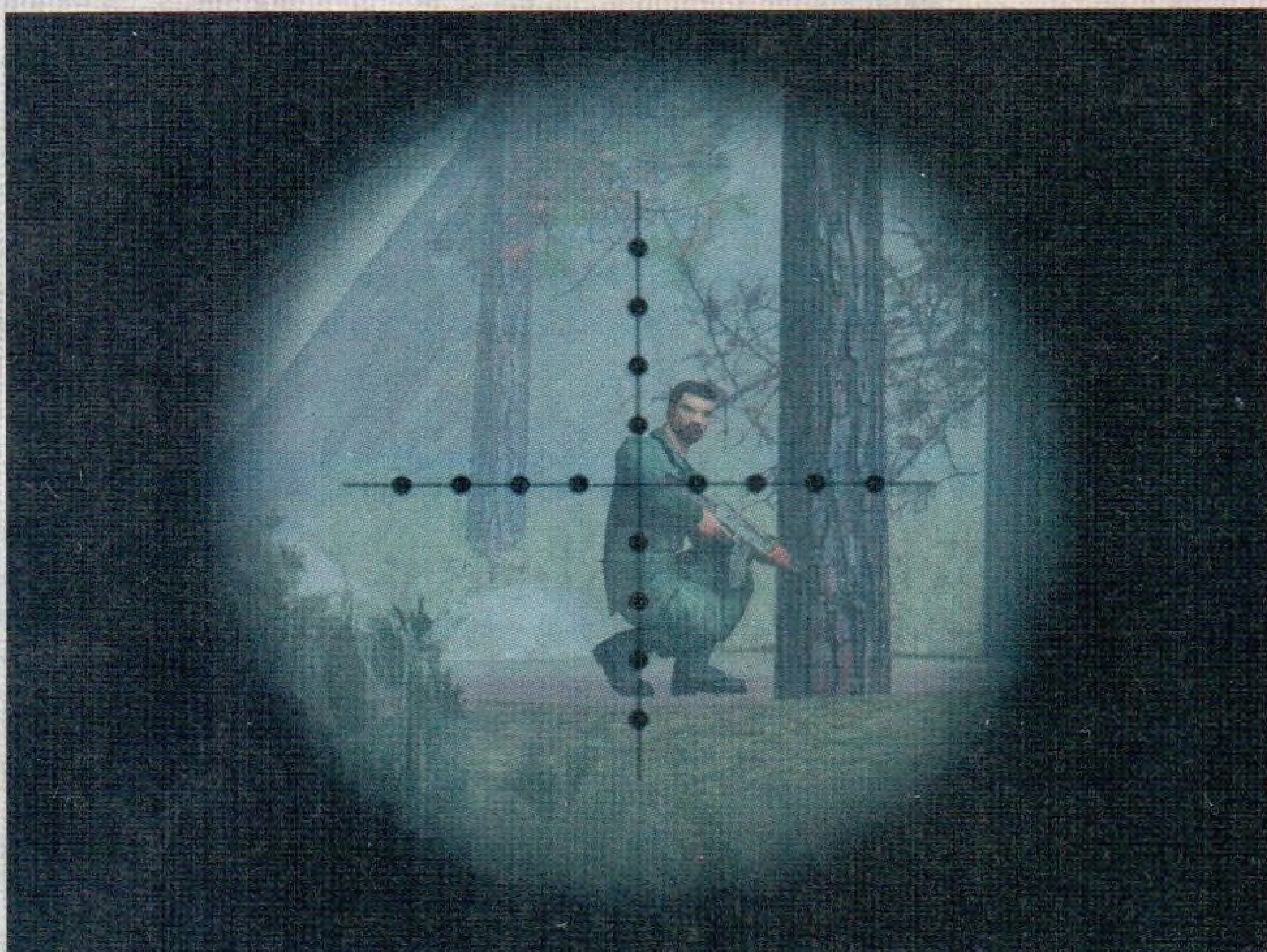
Но не для Малюкова В.В., который совершенно точно ответил на наши вопросы, и получил микрокомпьютер Handspring модели Visor Deluxe.

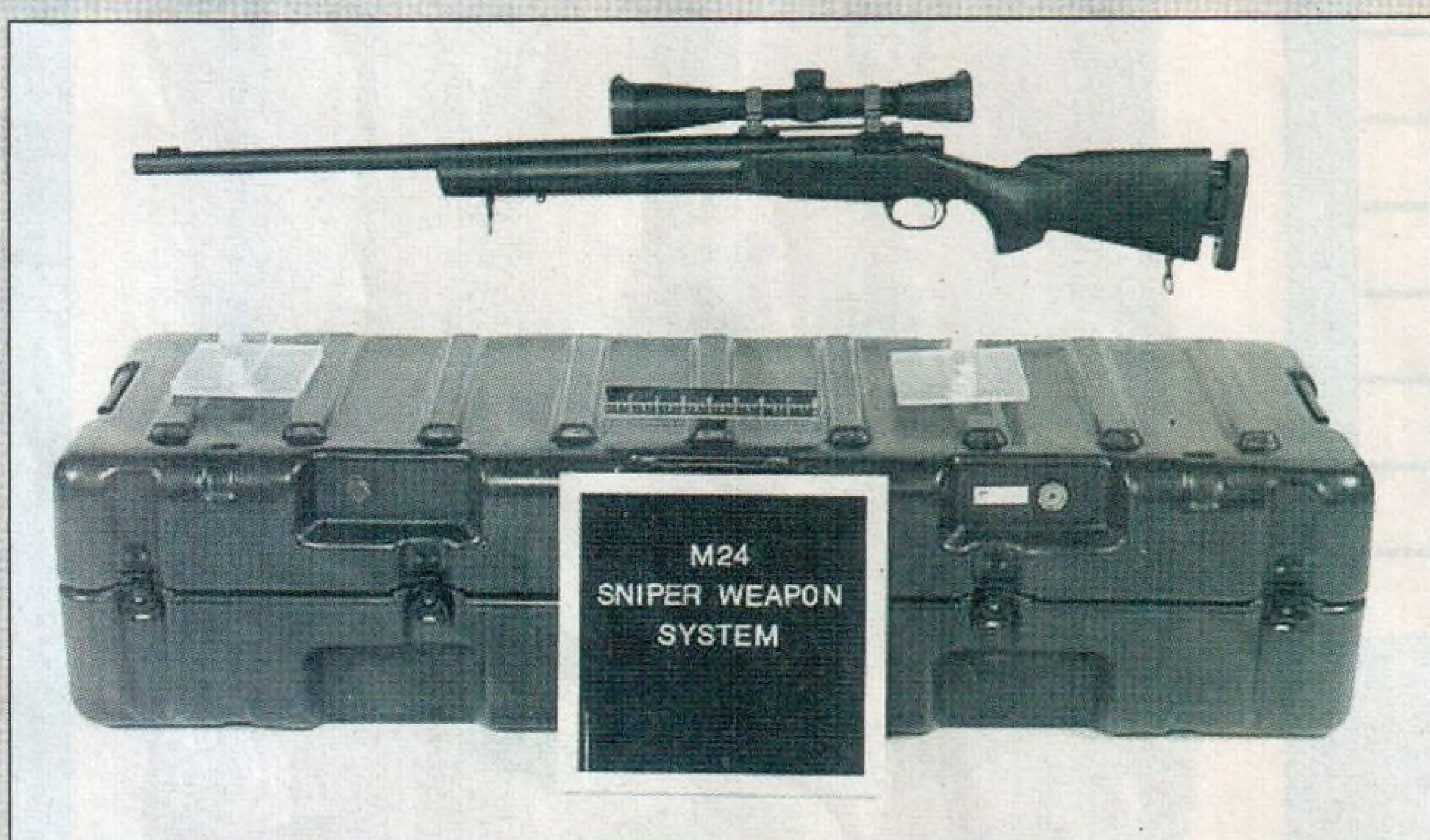
Фамилия И.О.______________________________
Точный почтовый адрес:______________________________
____
Телефон:______________ E-mail:______________

Новости

Андрей Егоров
Андрей Иванов
Юрий Пашолок
Павел Шумилов

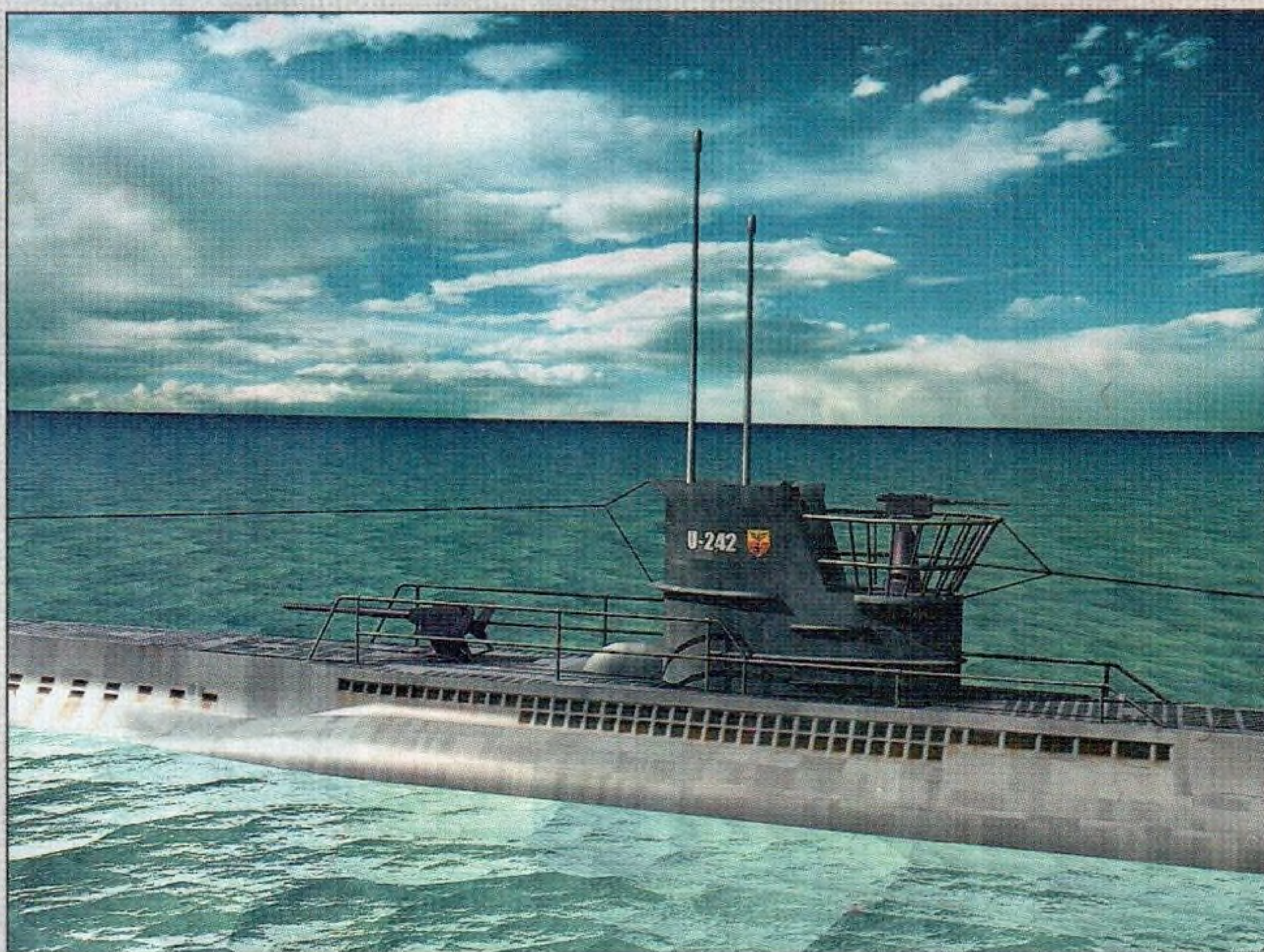
Злая пуля, дай мне волю





Официальный сайт America's Army: Operations сообщил о новом любопытном дополнении к игре. На сей раз будущим призывникам светит перспектива пройти виртуальный курс обучения профессии военного снайпера. Сначала вам предстоит показать неплохие результаты при обращении с обычной винтовкой, и лишь успешно окончив курсы снайперской стрельбы, вы получите в свое распоряжение два новых "ствола": винтовки M24 SWS и M82A1 Barret, которые сможете использовать в процессе прохождения миссий. - А.Е.

Военно-морская RTS



Новоиспеченная венгерская команда Mithis Games анонсировала свой первый проект Midway – стратегию в реальном времени, действие которой разворачивается в период второй мировой войны. Игроку предстоит принять участие в ряде битв на море, встав на сторону Соединенных Штатов, Германии или Японии. По ходу игры вы сможете продвигаться по служебной лестнице, от простого капитана - до командующего целым флотом адмирала. Еще разработчики обещают революционный трехмерный "движок" Red Sun и, как следствие, продвинутую графику. Динамические погодные эффекты влияют на тактику юнитов во время боя, а некоторые элементы, присущи, скорее, ролевой игре – это уникальные навыки у команды, офицеров и капитанов, которые будут постепенно увеличиваться по ходу игрового действа. Примерная дата релиза Midway - конец 2003 или начало 2004 года. - А.Е.

Эти забавные морские животные



Microsoft анонсировала второе дополнение к известной экономической стратегии Zoo Tycoon. Согласно заявлениям разработчиков, компании Blue Fang Games, после установки данного продукта в вашем зоопарке появится около двадцати видов различных морских животных: выдры, дельфины, осьминоги, белые акулы и многие другие обитатели Мирового океана. Вы сможете проводить выставки ваших новых питомцев, привлекая в зоопарк как можно больше посетителей. Точная дата релиза Marine Mania пока не известна и будет обнародована компанией дополнительно. - А.Е.

Сроки выхода Counter-Strike: Condition Zero опять перенесены



Да, да, да, в который уже раз релиз CS:CZ откладывается. Первыми сообщили об этом англичане с Gameplay's Release Radar. Не указывая источник информации, они объявили, что новой датой релиза становится тридцатое марта 2003 года. Подтвердил эту новость опять-таки британский сайт UKTerrorist, получивший письмо из Vivendi Universal Games (напомним, что именно частью этой компании ныне является Sierra). В письме говорилось, что релиз CS:CZ действительно переносится на первый квартал 2003 года. Тем не менее, какой-либо официальной информации по этому поводу на сайтах Sierra или Vivendi пока нет. Можно точно сказать лишь одно - при таком подходе со стороны издателей CS:CZ очень сильно рискует родиться мертвым.

звёздный лёд для звёздных героев









Товар сертифицирован

А верным поклонникам игры остается только утешаться коллекционированием пластиковых миниатюр. Недавно Интернет-магазин eBay продал на аукционе набор "солдатиков" - персонажей CS ручной работы, выполненных в масштабе "один к шести". Восемь фигурок ушли с молотка за астрономическую для подобных наборов сумму в 345 долларов! - А.И.

Дружелюбное привидение

Недавно стало известно, что "1С" издаст в России адвентюру "Призрак" от компании Mindscape (в оригинале игра называется GAST). Главному персонажу игры, маленькому призраку по имени Гаст, предстоит раскрыть загадку парка развлечений. Злой клоун Белисбоб остановил магические часы, наполнявшие парк смехом и радостью, и превратил любимое всеми место отдыха в свое темное отражение, приказав слугам распугивать посетителей. Гасту с вашей помощью предстоит победить злодея и вновь запустить волшебный механизм, чтобы прогнать кошмар. Разработчики обещают несколько вариантов развития сюжета, оригинальные загадки с множеством вариантов решений, полностью трехмерных персонажей, кинематографические эффекты, а также оригинальное звуковое и музыкальное сопровождение, подчеркивающее атмосферу игры. В настоящее время "1С" занята переводом игры на русский язык, точная дата релиза "Призрака" в России будет сообщена компанией дополнительно. - А.Е.



PunkBuster на страже



Компания Activision решила всерьез взяться за онлайновых читеров, портящих жизнь игрокам в Soldier of Fortune 2: Double Helix, и подписала договор с фирмой Even Balance. В один из будущих патчей для игры будет встроена античитерская программа PunkBuster Online Countermeasures. На данный момент этот единственный коммерческий античит используется еще в Return to Castle Wolfenstein, планируется также пропатчивание им Quake 3: Arena. - А.И.

Новые локализации от Snowball

Фирма Snowball объявила о начале работ над локализацией космического симулятора Tachyon: The Fringe от компании NovaLogic (игра будет называться "Жестокие Звезды"). Действие развернется в отдаленной галактике, в которой идет жестокая борьба за обладание территориями, богатыми полезными ископаемыми. Игроку предстоит выбрать одну из враждующих сторон и ценой огромных усилий добиться победы. Выход русской версии намечен на осень 2002 года. Также Snowball подписала контракт с компанией Strategy First на издание на территории России, СНГ и стран Балтии авиасимулятора Strike Fighters, он появится на прилавках магазинов также осенью. - А.Е.

Трепещи, римлянин!

Компания JoWooD Productions анонсировала новую RTS под названием Against Rome. Эта игра перенесет нас во времена расцвета Римской Империи. Игроку предназначена роль вождя одного из германских племен, затерянного в глуши древних лесов. Впереди - нелегкие задачи по обеспечению процветания родного поселка и расширению границ клана, объединение всех племен под своим началом и, наконец, противостояние прославленным римским легионам. Пока, к сожалению, никаких подробностей не известно. Даже дата выхода этой игры покрыта завесой тайны. - А.И.



Ностальгетик

Компания "1С" подписала с фирмой Blackstar Interactive договор на издание римейка культовой RTS Defender of the Crown на территории бывшего СССР. Эта игра появилась на Amiga в далеком 1986 году и по праву может считаться одной из родоначальниц жанра стратегий. Игра была выпущена на различных платформах и разошлась по всему миру тиражом более миллиона экземпляров. Интересен тот факт, что на диске, помимо современной версии, будет также находиться оригинальная Defender of the Crown образца 1986-88 годов для Amiga, Amstrad, Commodore 64, IIGS и PC. Этакий Collectors Edition. Дата поступления игры в продажу будет сообщена компанией дополнительно. - А.Е.

Outcast 2 осиротел



В полудетективной истории с фирмой Appeal, длящейся уже не один месяц, поставлена точка. Двадцать шестого августа ассоциация бельгийских разработчиков официально подтвердила, что Appeal умерла окончательно и бесповоротно. В период с августа по октябрь должна будет завершиться процедура банкрот-



ства, после чего имя разработчиков Outcast станет достоянием истории. Что же касается ситуации с Outcast 2: The Lost Paradise, то здесь не все так однозначно. Как известно, в апреле проект был заморожен, идут разговоры о его отмене, но в Сети постоянно появляются слухи-опровержения, а разгоряченные фанаты пишут петиции с мольбами не сворачивать игре шею. Так что вполне вероятно, что права на бренд "Outcast" будут куплены каким-нибудь крупным издательством. - Ю.П.

Кто в Симсы последний?



Любопытное известие для многочисленных поклонников "симуляторов жизни". Компания Abacus Publishing выпустила утилиту для The Sims под названием Face Factory. Данная программа дает возможность импортировать в игру собственную фотографию. Приобретя вожделенный диск и переписав с него файлы в директорию с The Sims, вы всего за несколько минут сможете создать свое виртуальное "я". Стоит заметить, что тандем Maxis / Electronic Arts никакого отношения к данному изделию не имеет. - А.Е.

Между тем, на официальном сайте The Sims Online появилась важная информация. Итак, в скором времени начнется онлайновое тестирование игры. Из подписавшихся на рассылку новостей будут отобраны 50 000 поклонников, которые смогут принять в нем участие. Если счастливчик подтвердит свое желание участвовать, ему вышлют диск с тестовой версией. Помощь разработчикам будет вознаграждена. Игрокам будут даваться различные бонусы и поблажки после выхода The Sims Online, к примеру, две недели бесплатной игры, или некая "отличительная особенность", так что всем сразу будет ясно, что вы - бывший тестер (как вариант - выдадут малиновые штаны, и все неофиты будут при виде вас два раза делать "ку"). - А.И.

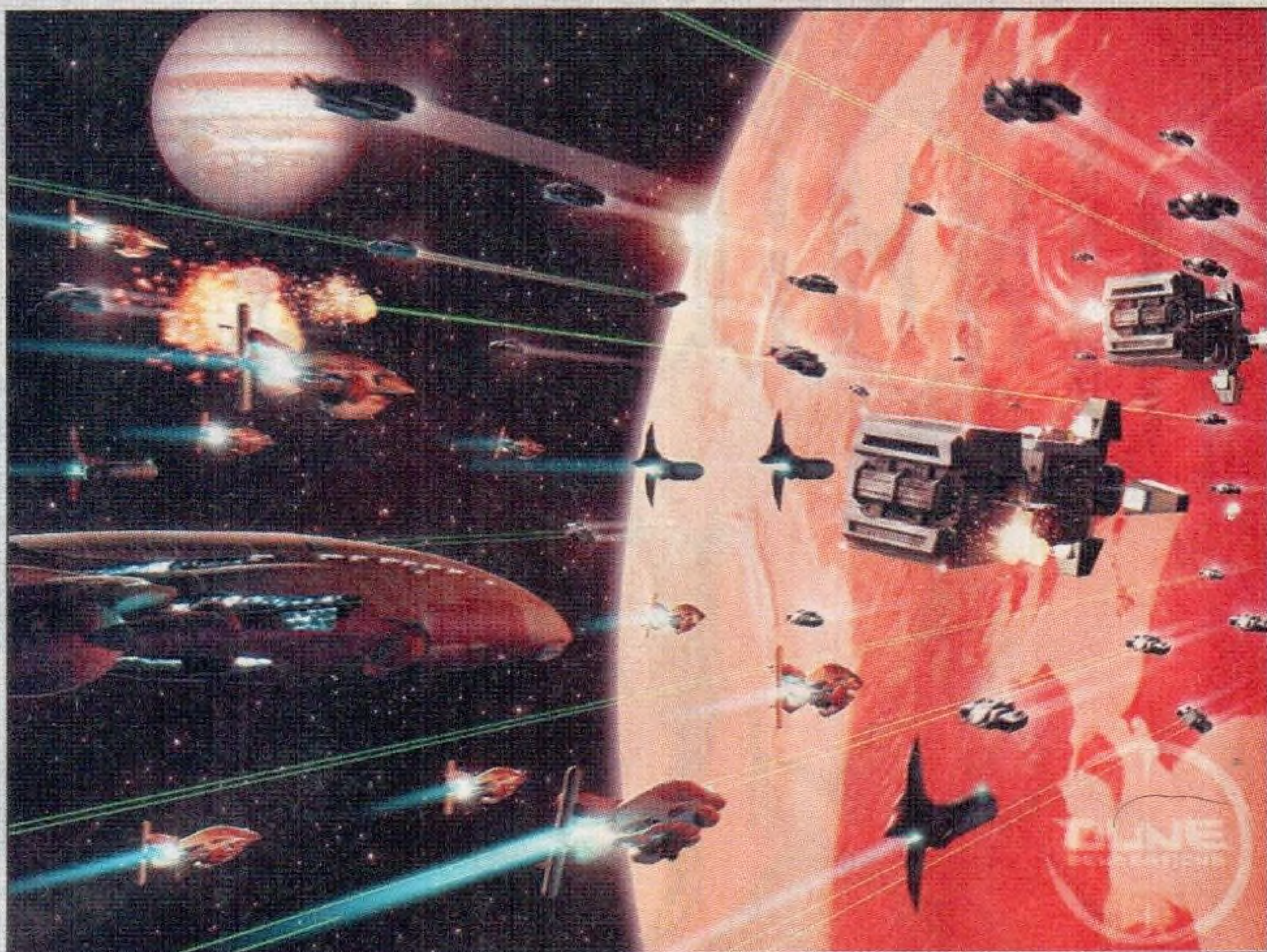


Предсезонная подготовка

EA Sports поделилась с игровой общественностью некоторыми деталями относительно следующей серии футбольного симулятора из серии FIFA (думаю, число 2003 после аббревиатуры никого не удивит). Согласно заявлениям разработчиков, новая часть сможет похвастаться улучшенной графикой и усовершенствованным геймплеем. Также в FIFA 2003 будут присутствовать реальные портреты всех футболистов (честно говоря, верится с трудом) и появится еще один (далеко не новый) игровой режим "Клубный Чемпионат", позволяющий провести обычный турнир с участием лучших европейских футбольных команд. Выход игры намечен на январь 2003 года. Вообще, проекты с нечетными индексами для футбольной серии от Electronic Arts обречены на некоторый спад популярности, вызванный понятными причинами. При отсутствии в международном календаре крупных футбольных форумов с участием ведущих сборных волей-неволей приходится фокусироваться на клубных соревнованиях. - А.Е.

Бабушка, а что такое "кранты"?

На форуме официального сайта стратегии Dune Generations появилось сообщение главного дизайнера Фредерика Манисса



(Frederic Manisse) о прекращении работ над этим проектом в связи с ликвидацией Cryo, которая решением совета директоров со 2 июля 2002 года расформирована из-за больших финансовых трудностей. Простодушный Фредерик считает, что задержка с релизом игры не стала причиной упадка компании. Как бы то ни было, перспективы проекта в данный момент весьма туманны. - А.Е.

Горцы



Немецкая фирма Data Becker и компания "1С" подписали договор на издание на территории России, СНГ и стран Балтии стратегии в реальном времени Highland Warriors. Действие игры разворачивается с девятого по четырнадцатый века на территории Шотландии, в тот период, когда англичане завоевывали эту страну. Кроме одиночной игры обещана возможность сетевых баталий, как по локальной сети, так и по Интернету. - А.Е.

Activision взялась за червяков



Компания Activision объявила о подписании контракта с командой Team 17, разработчиками всех частей знаменитой игры Worms. По условиям договора, Activision получает исключительные права на издание будущих Worms 3 и всех дополнений к ним (можно не сомневаться, что их будет немало) по всему миру (за исключением Китая, Кореи и Тайваня) и на всех игровых платформах. Появление на прилавках самих Worms 3 ожидается в следующем году. - А.И.

И снова в далекой-далекой галактике.



Компания LucasArts планирует выпустить в октябре своеобразный сборник под названием Star Wars Galactic Battlegrounds Saga. Как говорится, три в одном по низкой цене. В состав сборника войдут стратегия Star Wars Galactic Battlegrounds с дополнением Clone Campaigns, а также booster pack для карточной игры Star Wars, разработкой и распространением которой LucasArts занимается совместно с небезызвестной компанией Wizards of the Coast. Продавать этот подарочный комплект "мечта фаната" планируется по рекордно низкой цене в десять долларов. Хотя, возможно, для игры на движке от такого динозавра, как Age of Empires 2: Age of Kings, это и нормально. - А.И.

"Гегемония" в России



Фирмы "1С" и Nival Interactive заключили договор с компанией Wanadoo на издание космической стратегии в реальном времени "Гегемония" (оригинальное название - Haegemonia: Legions of Iron) от венгерского разработчика Digital Reality. Дата релиза будет сообщена позже. - А.Е.

Кто хочет стать первопроходцем?



Фирма "1С" объявляет о наборе бета-тестеров для первой российской онлайновой ролевой игры "Сфера" от компании "Никита". Действие новой RPG разворачивается в параллельном мире – Сфере. Она состоит из нескольких континентов, заселенных торговцами, магами, рыцарями и множеством уникальных монстров. Этот мир своим существованием угрожает нашему измерению, так как все негативные события, происходящие в нем, отражаются и на нас. Игрокам предстоит объединить усилия, чтобы помешать этому разрушительному процессу. К участию в бета-тестировании приглашаются жители Москвы или ближнего Подмосковья, имеющие компьютер (конфигурация - не ниже Pentium III 800 Мгц, GeForce 2 или аналог и 128 Мб ОЗУ) и доступ к Интернету (не ниже 19200 bps). Если есть желание принять участие в тестировании первой отечественной онлайновой RPG, высылайте свое краткое резюме с данными о конфигурации вашего PC по адресу radn@1c.ru - А.Е.

Dungeon Siedge своими руками

Microsoft выпустила инструментарий для RPG Dungeon Siedge, включающий в себя пакет программ, с помощью которых вы сможете создавать для игры новые ландшафты, здания, темницы, оружие, броню, персонажей и многое другое. Узнать более



подробную информацию о программах, а также скачать их вы можете с сайта игры. - А.Е.

У динозавров снова "критические дни"

Компания Capcom сообщает о поступлении в продажу PC-версии сиквела action/horror Dino Crisis. Вторая часть популярной среди приставочников игроэпопеи о динозаврах, которая была выпущена на PlayStation в конце 2000 года, наконец-то портирована на ПК. События игры разворачиваются спустя год после инцидента на острове: доктор Кирк продолжает свои чудовищные эксперименты, в результате которых исследовательский центр, база и близлежащий городок исчезли, а вместо них появились джунгли из иной эпохи. Военное командование решает послать солдат в другое время, чтобы вернуть пропавших людей. Но, как только отряд прибыл к месту назначения и разбил лагерь, на него напали динозавры. Практически все коммандос были уничтожены, за исключением знакомой нам по первой части "Кризиса" Регины, лейтенанта Дилана Моргана и Дэвида, которым предстоит выжить в этом ужасном мире. Помимо приличного графического исполнения, сделавшего большой шаг вперед по сравнению с первой частью, разработчики предлагают огромное количество врагов-динозавров, богатый выбор вооружения, и, конечно же, динамичный и захватывающий геймплей. Поклонникам Resident Evil рекомендуется. – А.Е.



Время менять имена

Фирма "1С" объявляет о смене названия игры "Машинки". Отныне игра будет называться "Недетские гонки". Этот проект разрабатывается компанией Creat Studio из Петербурга, которая принимала участие в создании таких всемирно известных игр, как Heretic II, Revenant, Battlezone, Civilization: Call to Power, Star Trek: Armada II, X-Men, Quake II MP и других. "Недетские гонки" от Creat Studio - это гонки на радиоуправляемых автомобилях. Если вам надоело участвовать в заездах по специальным искусственным трассам, эта игра для вас. Ведь теперь не существует никаких ограничений и правил! Станьте членом "банды" гонщиков и постарайтесь доставить максимум неприятностей окружающим: пугайте автолюбителей на шоссе и отдыхающих на пляжах, гоняйте птиц, собак и прочую мелкую живность или устраивайте хаос прямо на военной базе! Качество графики и звука, а также физическая модель поведения машин обещаются на самом высоком мировом уровне. - А.И.



Тайные операции



Компания Ubi Soft Entertainment объявила о том, что ее подопечные из Red Storm Entertainment в данный момент трудятся над очередным, вторым по счету, аддоном к игре Tom Clancy's Ghost Recon. Называться он будет Island Thunder. Действие разворачивается в 2009 году и на этот раз отряд "Призрак" отправится на Кубу. Там умер бессменный лидер и главный друг многих советских генсеков Фидель Кастро. Страна готовится к первым демократическим выборам, однако злые и мерзкие наркобароны (а я думал, они все живут в Колумбии...) хотят сорвать процесс народного волеизъявления и захватить власть. Но тут появляемся мы на белом вертолете и кидаемся бороться с посягательствами на кубинскую демократию любыми подручными огнестрельными средствами. Всего обещано восемь новых миссий, объединенных в компанию, пять свежих карт и два необычных режима игры по сети. И, конечно же, двенадцать новых видов оружия (доступных только в сетевой игре) плюс парочка новых видов техники, как у союзников, так и у противников. Выход игры запланирован на ноябрь этого года. - А.И.

Наполеон снова в России!

Студия Snowball Interactive и компания Strategy First объявили о заключении соглашения на выход в России реалтаймового варгейма Waterloo: Napoleon's Last Battle. Созданная на движке известного проекта Sid Meyer's Gettysburg!, эта стратегия продолжает линейку игр, посвященных великим историческим битвам. Игра расскажет вам о знаменитом сражении при Ватерлоо, положившем конец легендарной эпохе Наполеона. Исторически достоверное воспроизведение численности и униформы каждой из воинских частей, а также всех особенностей поля битвы дает прекрасную возможность заново решить судьбу Европы начала XIX века. Станет ли это сражение последним в судьбе Наполеона или историки запишут его в список блестящих побед "маленького генерала"? Ответ на этот вопрос можно будет узнать уже осенью этого года. - А.И.

Обратная тяга

Французы из Monte Cristo поделились с игровой общественностью некоторой информацией относительно разрабатываемой ими стратегии Fire Department, в которой вы познаете все тонкости тактики тушения пожаров, ведь в ней вам предстоит управлять действиями пожарных, медицинских и иных служб, чтобы расправиться с огнем. В самом начале игрового действа вам необходимо собрать команду и пройти курс обучения, а затем выполнить десять миссий по локализации возгораний на городских и промышленных объектах. Задания в игре будут самые



разнообразные – вам придется бороться с пламенем на нефтеперерабатывающих комплексах, складах, станциях техобслуживания, а также в жилых помещениях – отдельных домах и городских квартирах. Согласно обещаниям авторов игры, в Fire Department будут присутствовать шесть типов рабочих. Кроме пожарных, вам предстоит управлять деятельностью медсестер, занимающихся транспортировкой пострадавших, инженеров, умеющих работать на механических объектах (например, на тех же нефтеперерабатывающих комплексах), а также специалистов многих других служб. Еще в вашем распоряжении будет несколько видов транспортных средств и оборудования, необходимых для борьбы с огненной стихией: танкеры, насосы, водонапорные башни и многое другое. Миссия считается пройденной, если вы расправились с огнем за определенное время, затратив как можно меньше ресурсов, а также спасли наибольшее количество человеческих жизней. Судя по скриншотам, выглядит игра совсем неплохо. Так что ждем релиза, который, кстати, намечен на ноябрь. – А.Е.

"Герои" выходят в онлайн



В ближайшее время Infogrames и 3DO выпустят патч, добавляющий в стратегию Heroes of Might and Magic IV возможность сетевой игры. Первоначально выход заплатки намечался на 21 августа, но Infogrames сообщила, что 3DO еще не закончила работу над тестированием патча и выпустит его в конце августа либо в начале сентября. – А.Е.

Еще одна медаль

Сайт Planet Medal of Honor, посвященный одноименной игре, выяснил некоторые подробности о готовящемся дополнении непосредственно у Electronic Arts. Во-первых, стало наконец-то известно его название! Теперь это не безликий MoHAA Expansion Pack, а самый настоящий Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead. Во-вторых, представители EA опровергли находившуюся на страничке самой EA информацию о том, что адд-ону присвоена возрастная категория "Mature". Категория по прежнему "Teen", так что никакой кровищи или, тем более, ото-



рванных частей тела, не будет. Нас ждет все то же душераздирающее зрелище, когда даже тяжелораненые будут разве что подволакивать ногу... - А.И.

Игровые консоли скоро заменят домашний PC?

Современные игровые консоли выполняют все больше и больше функций, которые ранее были возможны только на PC. Это дает некоторым специалистам повод предположить, что в скором будущем домашний PC, используемый только для игр и путешествий по Интернету, будет сильно потеснен с рынка, а возможно, и вымрет, как мамонты. Так, компания Microsoft планирует начать продажу специального DVD Movie Playback Kit для Xbox, который позволит просматривать DVD-видео при помощи приставки. Комплект включает в себя специальный ресивер, подключаемый через порт контроллера к самому Xbox. С учетом того, что эта консоль единственная, поддерживающая стандарт Dolby Digital 5.1 Surround Sound на уровне железа, можно сделать вывод, что с этим набором владельцы консоли получат и неплохой DVD-проигрыватель. Правда, акция проводится пока только на территории США. А японский журнал Diamond Weekly сообщил о том, что консоль PlayStation 3 фирмы Sony, выпуск которой запланирован на 2005 год, кроме игр, будет служить для воспроизведения фильмов, музыки, а также для посещения различных Интернет-магазинов. - А.И.



Сэм и Макс возвращаются

Компанию LucasArts потянуло на создание сиквелов классических квестов, достаточно вспомнить анонсированный на E3 Full Throttle 2. Так сегодня на сайте компании было официально объявлено о работе над продолжением классического квеста образца 1993 года Sam & Max Hit the Road. Нам предстоит опять встретиться с незабываемой парочкой детективов - собакой и кроликом, героями комиксов Freelance Police.

Пока не известно ничего об этом проекте, кроме факта его существования. В прочем, учитывая, что выход игры запланирован аж на первую половину 2004 года, это не так уж и удивительно. - А.И.



NV30: там, за горизонтом.

	NV2X	NV3X
Higher Order Surfaces		
High Order Surface	✓	✓
Continuous Tesselation	✓	✓
Vertex Displacement Mapping	-	✓
Geometry Displacement Mapping	-	✓
Vertex Shaders	1.1	2.0+
Max Instructions	128	65536
Max Static Instructions	128	1024
Max. Constants	96	256
Temporary Registers	12	16
Max Loops	0	64
Static Flow Control	-	✓
Dynamic Flow Control	-	✓
Pixel Shaders	1.1	2.0+
Texture Maps	4	16
Max. Texture Instructions	4	1024
Max. Color Instructions	8	1024
Max Temp Storage	-	64
Data Type	INT	FP
Data Precision	32-bit	128-bit

После выхода Radeon 9700 (в США чудо-карту уже отгружают счастливым покупателям) впервые за несколько лет появилась видеокарта, по всем статьям обходящая "флагманский" GPU от nVidia. Разумеется, nVidia это не устраивает, проблема лишь в том, что превзойти видеокарту от ATi пока некому. А время-то уже поджимает: ATi вовсю дружит с id software, спонсирует QuakeCon 2002 и принимает заказы на специальное исполнение Radeon 9700, к которому прилагается боксовый DooM 3 (игра будет доставлена клиенту после выхода). Судя по всему, ответом nVidia станет анонс GPU NV30, который, по последней информации, должен состояться в рамках выставки ECTS.

Главным оружием, которым новый GPU (состоящий из ста двадцати миллионов транзисторов) собирается положить на лопатки конкурентов, должен стать "движок" CineFX. Название происходит от слова Cinema, другими словами, NV30 обещает картинку, сравнимую с киношной. Есть и другие, не менее значимые изменения, к примеру, новинка может обрабатывать разом шестнадцать текстур на пиксель (для сравнения, GeForce 3 может обрабатывать лишь четыре текстуры на пиксель). Разумеется, GPU будет поддерживать DirectX 9.0, появление которого уже не за горами.

Все это, конечно замечательно, но остается два вопроса: когда и how much? Ответ на первый вопрос более менее известен: по словам боссов nVidia, видеокарты на базе нового GPU можно будет приобрести уже под Рождество. А вот со вторым пунктом не все так просто: как известно, nVidia любит задирать цены на новую продукцию (вспомните GeForce 3 и ценник в $650), вполне вероятно, что так будет и на этот раз. – Ю.П.

"Земля 2150: Воды Стикса" и "Противостояние – 4" в продаже

Фирма Snowball сообщает о поступлении в продажу локализированной версии трехмерной стратегии в реальном времени «Земля 2150: Воды Стикса» (в оригинале – Earth 2150: Lost Souls) от польской студии Reality Pump и немецкой компании Zuxxez Entertainment. Игра появилась на прилавках в рамках совместной серии «Игрушки» 1C/snowball.ru.

Также «Руссобит-М» рада сообщить о поступлении в продажу локализированной версии RTS «Противостояние – 4» (в оригинале – Sudden Strike 2) от компаний Fireglow и CDV Software Entertainment AG. – А. Е.

Нужна ли нам виртуальная одышка?

Вот так всегда: подползешь к парапету, рожок сменишь, выдохнешь спокойно для верности и высунешься из-за угла, пытаясь увидеть в далеком окошке серую тень вражеского пулеметчика, прижимающего товарищей на мосту уже добрую минуту. Засекаешь паразита этого, открываешь огонь, и после торопливого пятого выстрела у тебя случается осечка.



Что это такое? 5 секунд судорожных попыток заползти обратно, нехороших ругательств в адрес предательского М-16 и попыток вспомнить, на какой клавише у тебя повешена функция Fix Jam - исправление неполадки. Кончается все, как правило, вместе с прилетевшей тебе в укрытие гранатой от неизвестных доброжелателей. Зато от выброшенного в кровь адреналина отходишь весь следующий раунд игры.

Мне очень понравилась одна фраза, которую я вычитал недавно в каком-то из западных ревью на America's Army: Operations. "АА - это, пожалуй, самая лучшая идея американской армии за последние пятьдесят лет". Согласен. И хотя это чистой воды агитка, нисколько не отображающая реального состояния дел (никто драить туалеты и олифить полы вас в игре не заставит), зато игрушка сделала неплохой такой шажок в плане приближения к реализму - как-никак, знающие люди ведь создавали.

Кроме теперь уже ставших стандартными для тактических шутеров перезарядки оружия, разброса пуль и трех вариантов передвижения (стоя/на корточках/ползком) America's Army привнесла еще три аспекта, влияющих на игровой процесс. Таковыми стали специально устанавливаемые сошки для пулеметов и снайперских винтовок, зависимость движения прицела от вдоха/выдоха при снайперском zoom'е и пресловутые вышеописанные случайные осечки оружия.

В связи с чем возникает любопытная общая, так сказать, тен-ден-ци-я. К превращению компьютерных бойцов из этаких суперменов, бегающих, как папуас, впервые встретившийся с гудроном после своих пустынь, прыгающих, как восточные ниндзи на веревочках, ползающих шустрее мышки-полевки и стреляющих при этом так, что альпийские стрелки плачут в обнимку с ворошиловскими, в обычных неуклюжих солдафонов. С управлением, достойным хардкорного симулятора - 58 кнопок, и каждая из них обозначает какое-либо действие. Скажем, попрыгать, чтобы проверить, не падает ли чего из снаряжения, вылить воду из ушей после преодоления водной преграды или поковырять в носу (просто на всякий случай).

А нужно ли нам это? Есть ведь квакеры, которые скачут у себя по Аренам как теннисные мячики, ловят ушами ракеты и ничего, хорошо им играется. И нисколько их сама идея рокет-джампа не удивляет.

Есть ведь столько вариантов создать в компьютерной игре что-либо отличное от реальной жизни, свои законы физики, свою Вселенную, ан нет, хоЧим, понимаШ, рИализму. Шоб усе бухало, как в жизни, чтоб коленки тряслись, патроны не стреляли, а гранаты взрывались пятьдесят на пятьдесят.

Наметившуюся дискуссию как раз на эту тему я обнаружил на форуме, посвященном еще только создающейся игре Xenus. Одна сторона требует - дайте реальность. Чтобы "Калашниковы" снашивались, чтоб у них заменять ствол после трех рожков надо было и прочее. А вторая сторона всю эту реальность в штыки воспринимает: нафига нам, мол, каждый раз за патронами наклоняться к телу врага, давайте просто "наступил=получил"!

Другой пример - недавно ушедший на золото Battlefield 1942. С одной стороны - реализм местами ни сном, ни духом, но попробуйте, несясь на полной скорости по ухабам, сидя за башенным пулеметом "снять" бегущего невдалеке противника, и я сниму перед вами шляпу. Несмотря на общую аркадность и деланную несерьезность боевых действий, Battlefield 1942 - это далеко-о-о не Квака. Кстати говоря, если судить по мультиплеерной демке, то этот проект всерьез претендует на место одного из лучших командных экшенов (да и экшенов вообще) этого года.

И последний штрих - Unreal Tournament 2003, бета-версией которого завалены лотки родных пиратов. Игрушка-то ведь - суть повторение пройденного. И хотя его де, объявили уже заочно одним из официальных "обязательных видов программы" CPL, лично я не вижу в нем какого-то прогресса, чего-то нового, ради которого хотелось бы осваивать этот "спортивный снаряд" (речь не идет о денежной стороне дела)

Так что же? Бросаем любимые рельсы и плазмаганы и начинаем учиться выцеливать противника между вдохом и выдохом виртуального персонажа? Вовсе необязательно. Вы, главное, задумайтесь о том, чего вы больше предпочитаете, что вам ближе - фантастическая безбашенность или реалистичная расчетливость. Но оцените и противоположную сторону и не кидайтесь на приверженцев противоположного вашему мнения с основным аргументом "Да ты не шаришь, чувак!"

И только после уже беритесь за любимое оружие и со спокойной совестью отправляйтесь на поля виртуальных сражений. Ползком и оглядываясь по сторонам или бегом и со стрейф-джампами.

Успехов!

Андрей Щур
comandor@gamenavigator.ru

P.S. Ну а я, если честно, предпочитаю посидеть, покамперить с "оптикой"...



Владимир Чаплыгин

Агент национальной безопасности

Издатель	Ubi Soft http://www.ubi.com
Разработчик	Ubi Soft Montreal http://www.ubi.com
Жанр	Action/Adventure
Дата выхода	Декабрь 2002 года
Сайт игры	http://www.splintercell.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2556.html
Смотри на диске 	Скриншоты



Игры жанра Stealth Action на персональном компьютере появляются далеко не так часто, как этого бы хотелось. Всего раз, два и обчелся. Но ближайшей осенью и зимой на золото должны уйти сразу три представителя данного направления: Prisoner of War, Hitman 2: Silent Assassin и Tom Clancy's Splinter Cell.

На прошедшей в двадцатых числах мая выставке E3 Tom Clancy's Splinter Cell умудрилась наделать немало шума. Эта игра всего за три демонстрационных дня удостоилась такого количества наград, что их было бы не стыдно разделить на полдюжины менее амбициозных проектов. Звание "Best of E3 2002", не сговариваясь, присудили аж пять независимых критиков. Менее весомые "Best Xbox Game of E3 2002", "Best Graphics of E3 2002" и "Best Xbox Action Game of E3 2002" сыпались на творение монреальского отделения французской компании Ubi Soft, как из рога изобилия.



Его знают только в лицо

Сэм Фишер - специальный агент особого подразделения "Третий эшелон" "Национального агентства безопасности", занимающегося сбором и обработкой секретной информации, добытой в различных уголках планеты Земля.

Если США что-то угрожает (например, появление ядерных боеголовок на потайных складах арабских террористов или - еще хуже - внеплановый завоз бочки чеченского горючего (якобы для заправки баллистических ракет) в место дислокации полка войск стратегического назначения Закавказского военного округа), то разобраться с такой проблемой поручают именно агенту Фишеру. Сэм без особого труда может незаметно проникнуть в сердце самой замаскированной и самой охраняемой базы, быстро выполнить полученное задание и незаметно скрыться в неизвестном направлении. Предположительно, количество экстремальных вылазок в тыл разношерстных врагов янки будет равняться числу 14 – именно столько миссий собираются приготовить для нас сотрудники Ubi Soft Montreal.



Вооружен и очень опасен

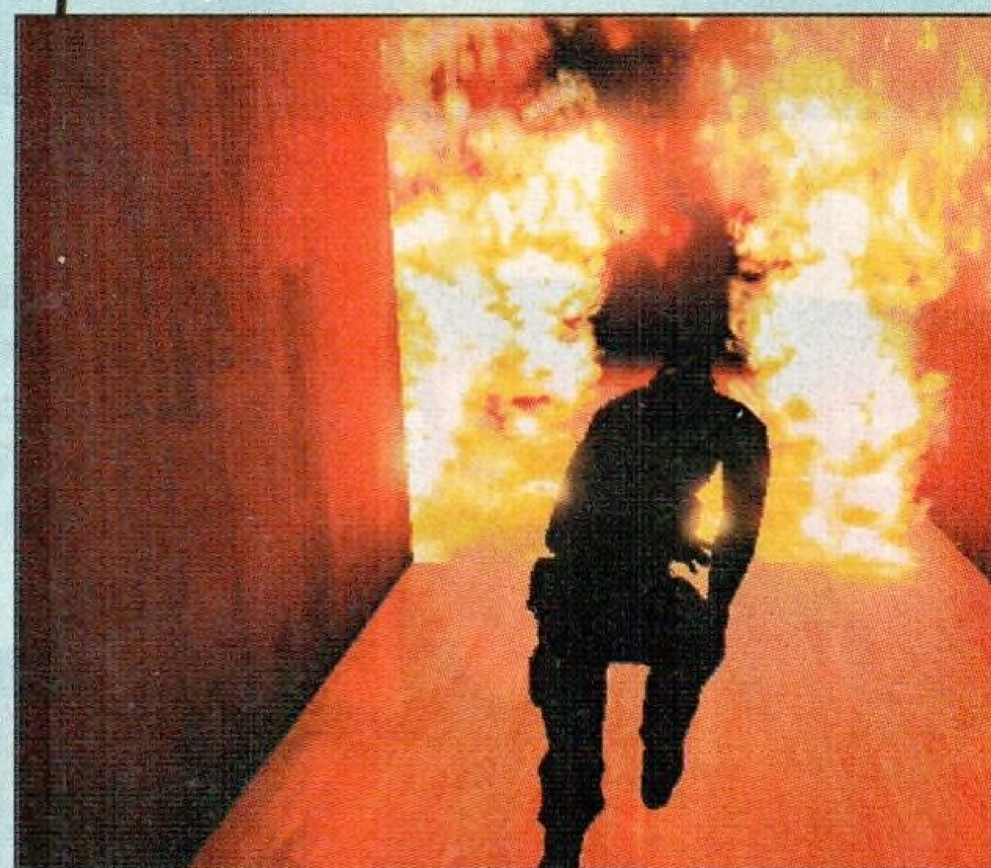
Заранее известно, что львиную долю уровней придется проходить с минимальным количеством шума и трупов. Как и в Metal Gear Solid, "Хитмане" и двух частях Thief, здесь во главу угла поставлена скрытность и смекалка: минимум насилия, максимум хитрости. Впрочем, вы можете устроить на вражеской базе и кровавую баню, лишь бы после этого в живых остались. Только подобные действия ничего, кроме дополнительных хлопот, вам не принесут. Чем меньше вы своими руками нашинкуете трупов, тем больше у вас шансов заработать почетную грамоту главного миротворца всея Америки.

Окончательный арсенал Сэма Фишера еще не утвержден. Если учесть, что события развернутся в недалеком будущем, то, помимо уже порядком поднадоевшего пистолета-пулемета H&K MP5 с глушителем, дробовика Jackhammer`а и пистолета Beretta 92, на скриншотах оправданным смотрится присутствие средства против носорогов H&K OICW. Только не понятно, как можно грамотно использовать такую бандуру во время выполнения тайных операций? Может быть, для непобедимого агента столь сверхмощное и сверхдорогое оружие служит эквивалентом обычного березового дрына? Любопытным является и новое творение конструкторов из ЮАР – уникальный дробовик Neostead.

Помимо этого, в любой момент агент национальной безопасности может воспользоваться прибором ночного видения, инфракрасными очками, тепловыми датчиками и камерами-шпионами. Причем последние штуковины разрешается прикреплять не только на стены, но и на лестницы и даже на высокие потолки. А как вам понравится миниатюрный компьютер, при помощи которого можно вскрыть вражескую программу автономной защиты? Представляете, центральный процессор системы получает с камер слежения изображение своих же охранников и автоматически отдает приказ станковым пулеметам открыть огонь на поражение. Никто еще понять ничего не успеет, а коридоры уже будут завалены штабелями зазевавшихся охранников.

Unreal is real?

Уже сейчас можно утверждать, что световые эффекты будут выпол-



Так передвигаются только шпионы и пьяные панки

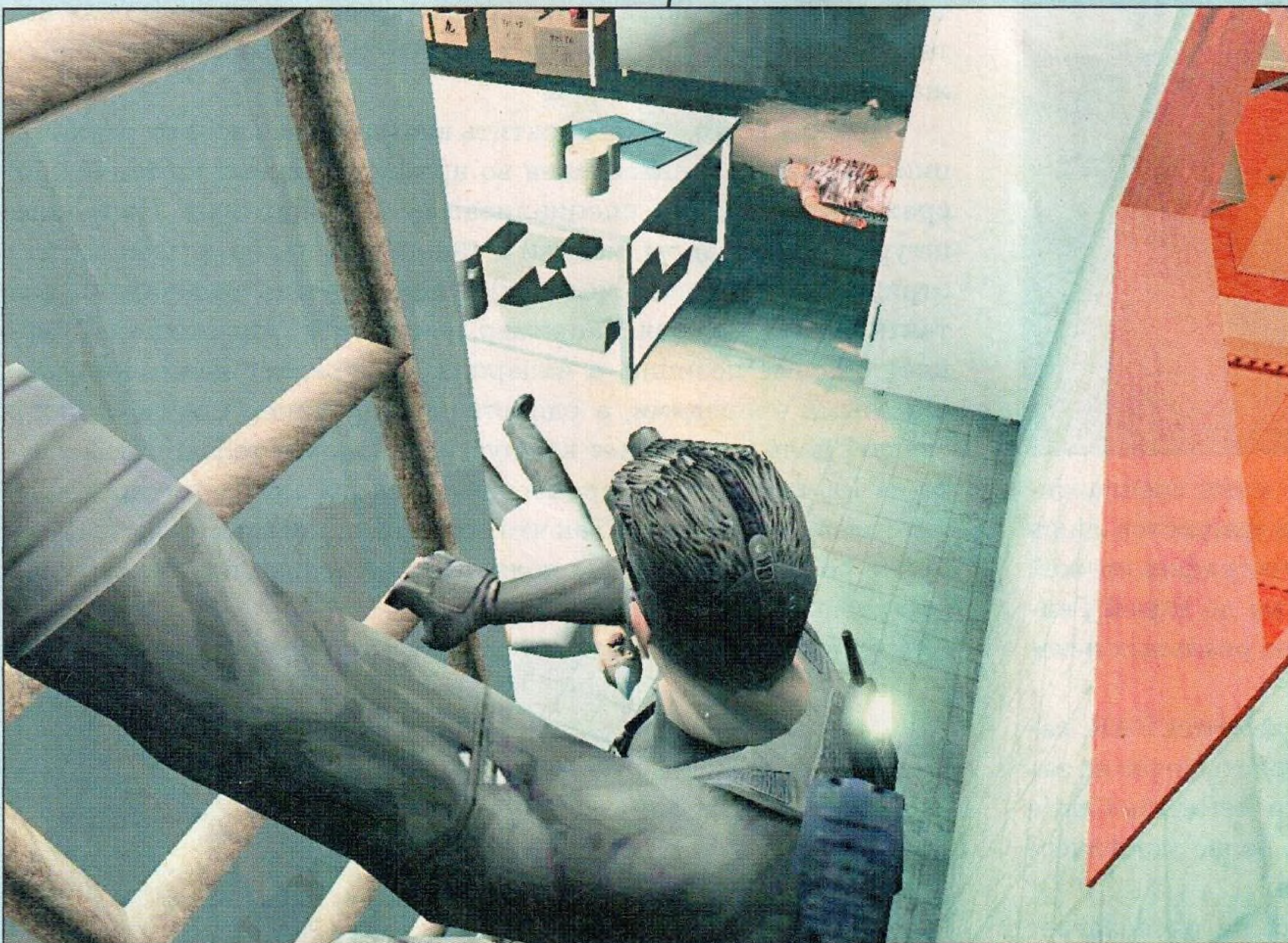
Между прочим...

В одном из своих интервью разработчики поведали весьма интересную историю. Оказывается, технология Unreal Warfare не позволяет им до конца воплотить в жизнь все свои безумные идеи. Например, канадцы изначально собирались реализовать в своей игре следующую фичу: Сэм с верхнего этажа аккуратно свешивает вниз длинную веревку с петлей на конце, резким движением заарканивает ничего не подозревающего караульного и, несколько секунд подержав бедолагу на весу, поднимает умерщвленного противника к себе наверх. Или еще один фокус: непобедимый агент тихо спускается вниз по канату и ногами крепко обхватывает шею охранника, после чего помогает уже бездыханному телу плавно осесть на землю.

нены на очень высоком уровне: все, даже самые мелкие объекты, в зависимости от местоположения источника света, отбрасывают реалистичные тени. Лазерные лучи-сканеры разрезают пространство на несколько частей и оставляют за собой странные дымчатые полоски слегка нагретого воздуха, шастающий из одной стороны в другую ослепительный свет ручного фонарика охранника предательски выдает своего хозяина. Причем совокупность ярких цветов на черном фоне вкупе с автоматическим подбором наилучшего ракурса камеры (вспомните удачную работу оператора в Hitman: Codename 47) и грамотной озвучкой должна все время нагнетать атмосферу опасности и страха. Во всем "виновата" графическая оболочка, в основе которой лежит движок Unreal Warfare (Unreal Tournament 2003, Unreal 2, Rainbow Six: Raven Shield).



Анимация людей также заслуживает отдельного разговора. На данном этапе игростроения подавляющее число разработчиков уже более пяти лет пользуется надежной, но довольно прихотливой технологией motion capture, когда на человека "сажают" несколько десятков датчиков, посредством которых виртуальное существо на экране монитора с поразительной точностью повторяет все телодвижения "подопытного". Тем не менее, у данного достижения прогресса есть один большой минус – для всех действующих лиц игры невозможно придумать индивидуальную походку и жесты. Иначе бы в студию пришлось бы приводить под сотню профессиональных актеров и каскадеров, что, согласитесь, удовольствие не из разряда дешевых. Поэтому, чтобы придать всем персонажам дополнительную оригинальность, канадцы вручную создали для каждого вида персонажей по паре десятков неповторимых действий, начиная от спокойного размеренного шага и заканчивая нервным передергиванием затвора автомата. Судя по размещенному на официальном сайте игры видеоролику, канадцы справились со столь непростой задачей на отлично: Сэм Фишер и его многочисленные противники передвигаются ничуть не хуже легендарного героя Prince of Persia.



После зачистки кухни можно подняться на следующий этаж



Весьма недурственный ракурс камеры для обычного повтора только что завершившейся схватки

Между прочим...

Tom Clancy's Splinter Cell в первую очередь позиционируется как проект для Xbox и лишь потом, как бы невзначай, упоминаются все остальные платформы, в том числе и персональный компьютер. Хотя разница между "коробочным" и остальными релизами составит лишь одну неделю.



На спине суперагента явственно видна новомодная нынче супервинтовка FN F2000

Прогноз

Как видите, в декабре нас ждет весьма интересный проект. Хотя следует заострить ваше внимание на том, что свести на нет всю россыпь заранее выданных на E3 авансов очень легко: несколько грубых ошибок, пара обидных недочетов - и о недавно подававшей большие надежды игре в скором времени все будут высказываться исключительно в серых тонах (один большой недостаток уже есть - мы снова будем сражаться с "плохими русскими" - прим.ред.). Надеюсь, что Ubi Soft Montreal не допустит больших оплошностей и малочисленные ряды жанра Stealth Action пополнятся еще одним достойным представителем.



Владимир Чаплыгин

Deadly Dozen 2: Pacific Theatre

Жанр	Combat Sim
Издатель	Infogrames
Разработчик	nFusion Interactive
Дата выхода	22 октября 2002 года

Тактический шутер Deadly Dozen - дебютный проект nFusion Interactive. Разумеется, первый блин был откровенным комом. В игре из-за попустительства молодых разработчиков нашлось место не только довольно слабым командным действиям, неразумительному AI врагов и напарников, но и обидным глюкам, на корню портящим впечатление от игры. Кстати, большинство глюков удалось победить только после третьего патча.

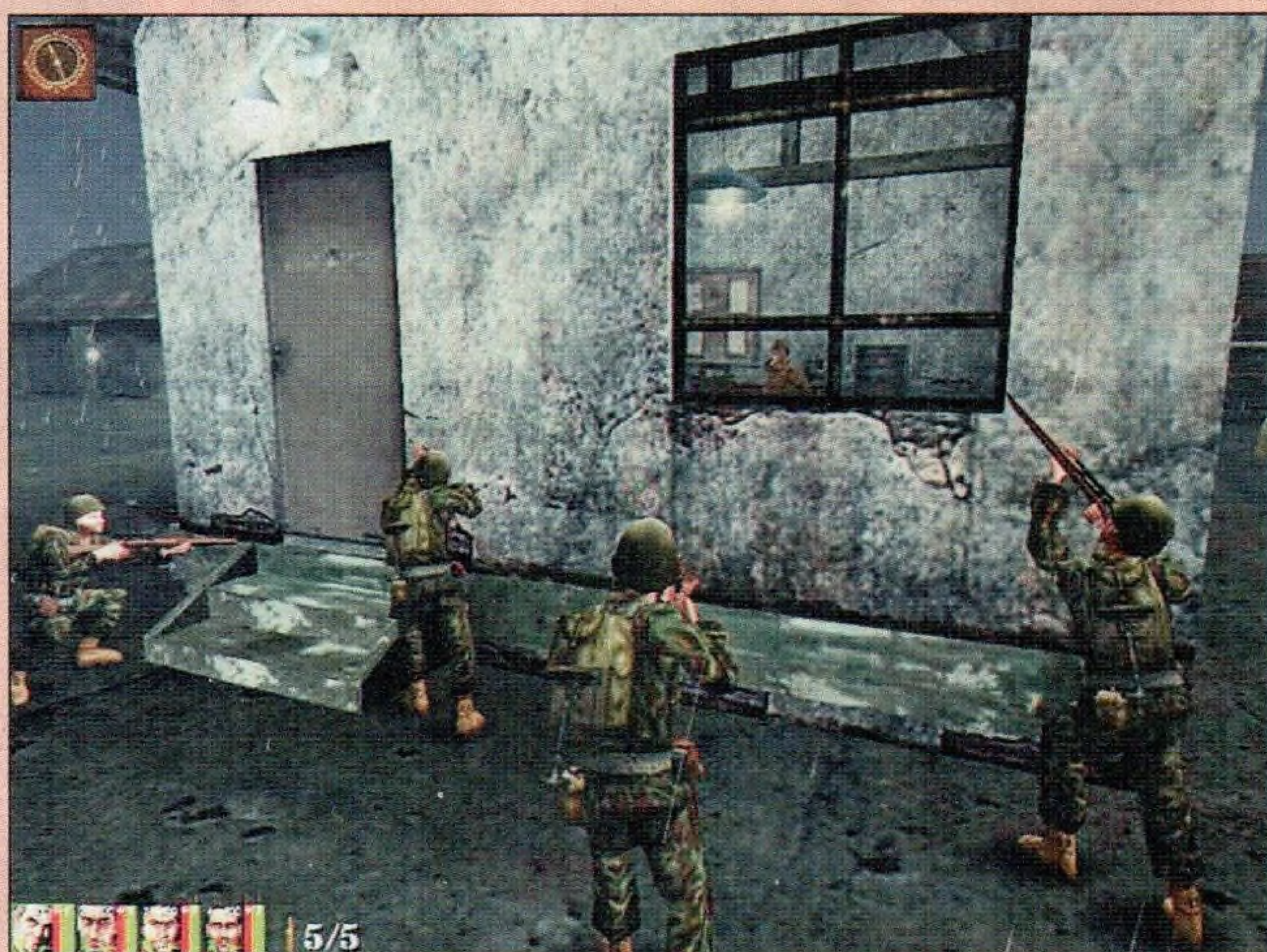
Впрочем, на то и нужны ошибки, чтобы на них учиться. За прошедшее время недавние новички игровой индустрии поднабрались опыта и, засучив рукава, дружно взялись за создание продолжения своего первенца.



В первой части дюжина элитных американских спецназовцев времен второй мировой войны уничтожала фашистов лишь на территории Западной Европы. На этот раз география свежей порции боевых действий раскинется от Окинавы до Новой Гвинеи, причем все 12 миссий будут основываться на реальных исторических фактах.

Арсенал ваших подопечных пополнится пулеметом BAR, карабином M1, огнеметом (сдается мне, что сценаристы игры не забывают на досуге порезаться в Medal of Honor и Return to Castle Wolfenstein), Type 99 Light Machine gun и куда более экзотическими Machete, Samurai Sword, Arisaka и Nambu.

К сожалению, nFusion Interactive, видимо, не располагает деньгами для покупки современного графического движка, поэтому в оставшееся до релиза время программистам предстоит до блеска отполировать прошлогодний Deadly Dozen engine. Неплохо бы им также переписать части кода, отвечающие за слаженные командные действия четырех членов вашего отряда, систему нанесения повреждений (помните невероятно покореженные башни немецких танков после точного попадания из гранатомета в незащищенные листовой броней катки?) и уровень искусственного интеллекта противников.



Теперь из этого здания не вылетит даже муха

SOCOM: US Navy Seals

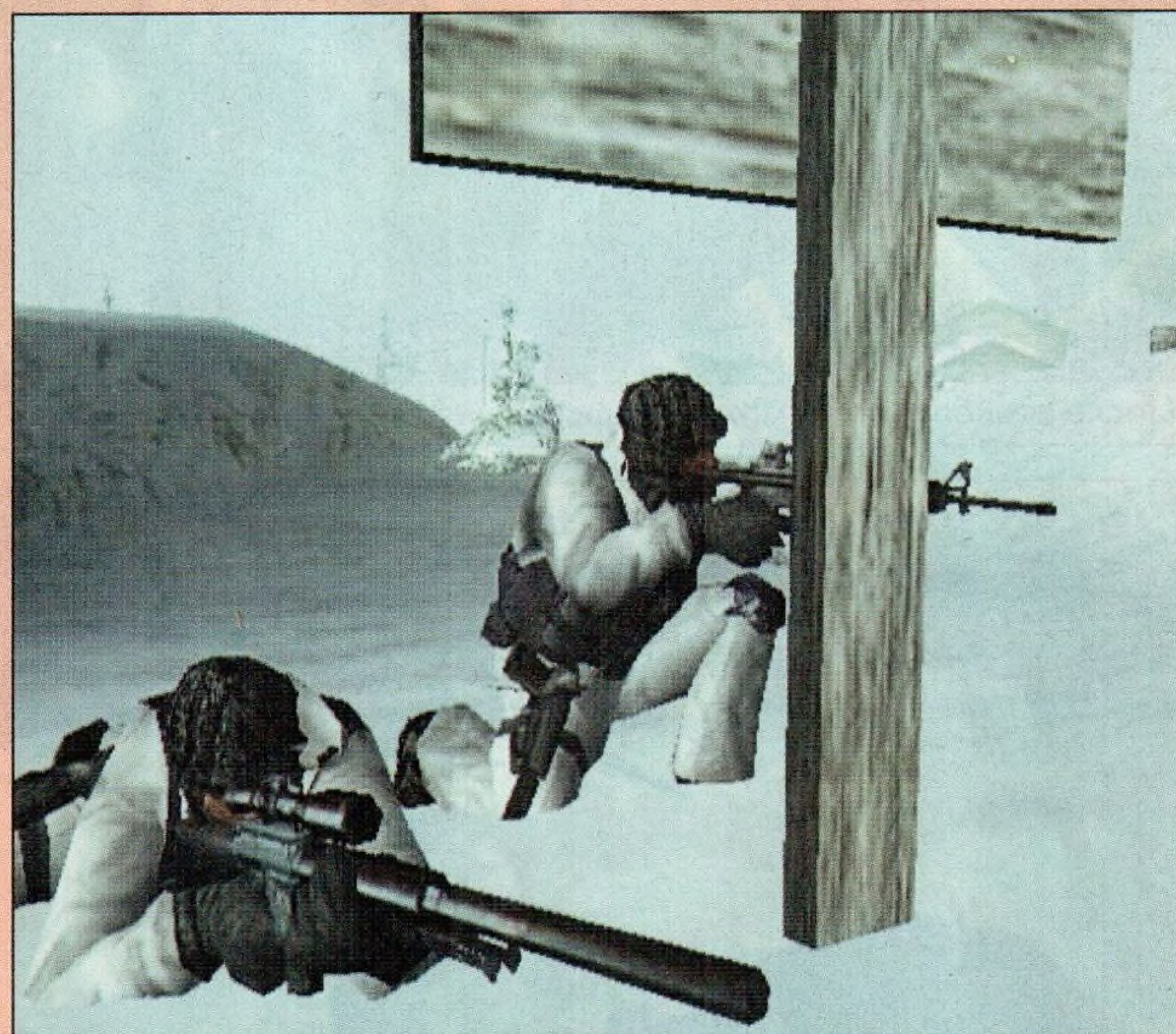
Жанр	Combat Sim
Издатель	SCEA
Разработчик	Zipper Interactive
Дата выхода	III квартал 2003 года



SOCOM – это первая попытка создателей приставочных игр скрестить богатство разнообразных тактических действий сериала Rainbow Six и огромные открытые пространства Delta Force. О результатах данного эксперимента обладатели PS2 узнают уже в самое ближайшее время. Видимо, издатели игры (европейское подразделение компании Sony) нисколько не сомневаются в коммерческом успехе первого сугубо приставочного комбатсима (порты с персоналок не считаются). Иначе стали бы они объявлять о старте годовых работ Zipper Interactive над портом для PC?

Впрочем, одно дело - быть своеобразным первым парнем на деревне, то бишь на приставке, и совсем другое – на равных конкурировать со своими куда более зрелыми коллегами на персональном компьютере. Вряд ли SOCOM: US Navy Seals заткнет за пояс такие глыбы, как Operation Flashpoint, Ghost Recon или семейство Rainbow Six, зато наверняка привнесет пару-тройку интересных находок в еще не окончательно сформировавшийся жанр тактических шутеров.

Прежде всего, стоит обратить внимание на систему реализации поведения спецназовцев во время затяжного позиционного сражения. Помимо специализации (стандартные снайперы, штурмовики, саперы, медики и так далее), каждый член вашего отряда (четыре-шесть человек) будет обладать индивидуальной тактикой ведения боя. Например, напарник #1 излишне часто меняет огневые позиции, а напарник #2 стреляет исключительно длинными очередями, а единственный снайпер слишком долго "ведет" цель и нажимает на спусковой крючок только тогда, когда на 100 процентов уверен в том, что пуля аккуратно продырявит голову противника. Так что перед началом миссии (кстати, их будет ровно 16 штук) вы должны хорошенько покумекать над "стартовым составом".


Пока снайпер отслеживает цель, штурмовик контролирует вероятные пути вражеского контрнаступления

Еще одним интересным моментом должен стать так называемый фактор своего поля. Террористы могут внезапно атаковать вас со спины, ибо даже космическая разведка не сможет вам сообщить точное местоположение вражеских засад и потайных нычек. Наконец, интересно будет посмотреть на то, как при виде от третьего лица разработчики попытаются грамотно реализовать прицельные сетки аж для 60 видов стрелкового оружия.

Единственное, что настораживает, - так это довольно слабая приставочная графика. Впрочем, пример с портированием компанией Gearbox Software Tony Hawk Pro Skater 3 наглядно показывает, как из минимума ресурсов при желании можно выжать максимально красивую картинку.

Far Cry

Жанр	FPS
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Crytek
Дата выхода	IV квартал 2003 года



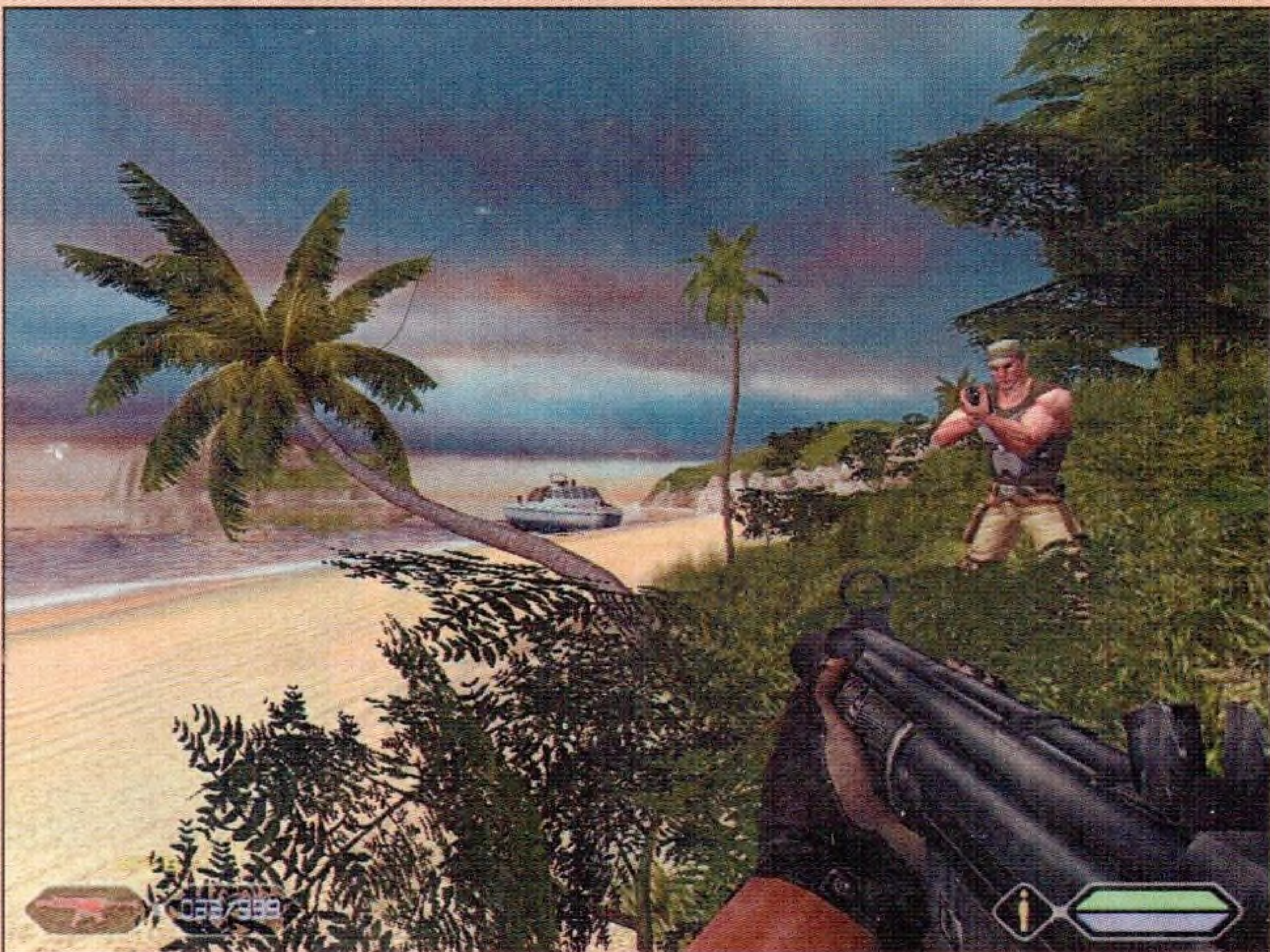
На такой лодке в открытом море делать нечего

Диспозиция такова: вы медленно прогуливаетесь по девственному острову Полинезии, любуетесь солнцем, морем, золотым песком и... гм... наставленными на вас дулами автоматов. Какие еще автоматы? Все очень просто – оказывается, даже посреди рая земного можно угодить в плен к сумасшедшему миллионеру, возомнившему себя местечковым Бонапартом. Тоже мне, Александр Македонский местного разлива. Что делать? Конечно же, спасать свою шкуру! Только не понятно, откуда во владениях взбесившегося богача взялось столько много секретных объектов с хорошо натренированными охранниками-наемниками? Что-то здесь не так, надо разобраться.

Основная гордость немецких разработчиков – движок CryEngine собственного производства. Внимательно посмотрите на красивое отражение восходящего солнца на водной глади. Неплохо, не правда ли? Причем данный скриншот является обыкновенным стоп-кадром из технической альфа-версии Far Cry, демонстрировавшейся на прошедшей выставке E3. Теперь понятно, для чего надо покупать дорогие видеокарты.

Разумеется, одной современной графикой дело не ограничится. Как и в Red Faction, CryEngine позволит игрокам самостоятельно изменять ландшафт. Например, взрыв нескольких цистерн с горючим на возвышенности может вызвать камнепад, и таким образом будет создан проход через протекающую внизу речку. Впрочем, подобными приемами главный герой будет пользоваться крайне редко, так как примерно две трети миссий придется проходить с минимальным шумом. Например, в зарослях кустарника придется передвигаться только крадучись, в противном случае треск сухих веток во время бега выдаст вас с потрохами.

Ситуация ясна? Минутная готовность...



James Bond 007: Nightfire

Жанр	FPS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Gearbox Software
Дата выхода	Декабрь 2002

Ох, и странная же личность Джеймс Бонд. Около пятидесяти лет он играючи выполняет самые сложные задания штаба. Нормальный человек десять раз сгорел бы на такой работе, а герою романов Яна Флеминга хоть бы хны. За полвека мир изменился почти до полной неузнаваемости, а у него на голове не выросло ни одного седого волоса, да и спортивной формы старичок-боровичок не растерял ни капельки - в каждой серии около него трется очередная мамзель. Так кто же скрывается под личиной агента 007? Неужели завернутый в человеческую плоть стальной киборг-убийца? Мистика, да и только.


И кто в три часа ночи спрашивает: "Как пройти в библиотеку?"

Если для обладателей приставок приключения Джеймса Бонда не в новинку, то персональный компьютер супершпион посетит впервые. В его планах значатся следующие пункты: уничтожение всего живого, обитающего в районе секретной базы в Альпах, отнюдь не мирная прогулка по дну Тихого океана и даже выход в открытый космос. Отдельной строкой прописана расправа над Рафаэлем Дрейком – свежеиспеченным мегазлодеем, умудрившимся чем-то насолить британской короне.

007 NightFire

Видимо, у Gearbox Software на роду написано – делать все свои игры жанра FPS на дышащем на ладан "халфовском" движке. James Bond 007: Nightfire не оказался исключением из этого правила. А если учесть, что легендарное творение Valve Software создавалось на основе кардинально переработанного движка Quake1, то нам в пору задуматься о том, сколько штатных программистов Gearbox Software по совместительству являются магами и волшебниками - графика пусть и не хватает звезд с неба, зато полностью соответствует современным стандартам: красивое освещение, правдоподобные тени объектов, детализированные лица персонажей плюс свободный выбор вида либо от первого, либо от третьего лица.

Похоже, вечно молодого Джеймса Бонда и переживший несколько пластических операций движок объединяет одна общая деталь – они будут жить вечно. А как же быть с утверждением "No one lives forever"?



Игры народов мира

Гасан Абдурахман Ибн Ра (Джа)

Это я, супер-пупер Радж, защитник обиженных, оскорбленных и слабоумных!
Маски-шоу

Underash	Рейтинг 3.1
Жанр	FPS
Разработчик	Dar Al-Fikr
Жанр	R. Kasmiya
Требуется	Pentium-II 400, 64 RAM, 3D-уск.

Bhagat Singh	Рейтинг 1.5
Жанр	FPS
Разработчик	Mitashi Endless Entertainment
Жанр	Lumen Phon
Требуется	Pentium-II 300, 64 RAM, 3D-уск.



Количество стран, в которых разрабатываются компьютерные игры, неуклонно растет. Первая известная мне китайская игра появилась еще в 1995 году, корейцы буквально штампуют на конвейерах MMORPG и клоны Starcraft, даже чилийцы не так давно удивили неординарной стратегией Colobot.

На этом фоне не стоит особо удивляться тому, что программисты еще двух стран доросли до создания компьютерных игр. Другое дело, что первой страной-"новичком" является происламская Сирия, а второй - Индия, известная своими слонами, Камасутрой, но никак не программистами. Нетрудно догадаться, что при таком подходе к делу получившуюся продукцию характеризует не поговорка "первый блин комом", а "два колобка пара".

Бей оккупантов!

Несмотря на то, что в Сирии и Индии живут разные по расовой принадлежности и религии люди, игры, созданные в этих двух странах, оказались очень похожи друг на друга (и не только качеству). Во-первых, Underash и Bhagat Singh относятся к жанру FPS, во-вторых, созданы эти игры по мотивам реально происходивших событий, самым главным сходством является то, что в произведениях индийских и сирийских разработчиков нужно уничтожать самых настоящих оккупантов. Правда, индусы порылись в собственной, весьма бурной истории, а вот сирийцы решили "поболеть" за соседей-палестинцев. Разумеется, для жестокого и справедливого (а как же иначе?) уничтожения оккупантов требуется какой-нибудь правильный-герой-с-рычагастым-девайсом-в-руках-полный-ненависти-к-врагу. Индусы в качестве такого героя использовали Бхагата Сингха, реальную историческую личность, повешенного англичанами в 1929 году за подрывную (в буквальном смысле) деятельность. Что же касается Underash, то там справедливость наводит некий Ахмед, о котором известно лишь, что он является одним из палестинских боевиков.

А я твой мать...

На этом патриотизм заканчивается, и начинается жестокая действительность. То, что сотворили индийские и сирийские разработчики, можно легко использовать как оружие устрашения, специально для этого были подготовлены англоязычные версии (экспортировать собрались, не иначе). Враги в Underash и Bhagat Singh сделаны так, что к ним проникаешься не ненавистью, а жалостью, после чего их убийство становится не кровной местью, а актом милосердия (чтобы не мучались). Графика в этих играх сродни продукции индийского автогиганта Hindustan: она такая же старая и страшная, сразу же вспоминается не то что Quake, а движок Build, разве что объекты полигональные.

А вот в плане геймплея Underash явно вырывается вперед. Игра делалась по копирке американских шутеров вроде Delta Force, и с некоторой натяжкой ее можно даже назвать комбатсимом. Судите сами: враги мрут с первой же пули, оружие перезаряжается, патроны к АК-47 не подходят к М-16 и так далее. Учитывая специфику поднимаемой темы, я ожидал заданий типа "зайти в автобус (кафе) и там себя подорвать", каково же было мое удивление, когда мне был выдан приказ сначала зачистить город от бойцов IDA, а затем отразить нападение танков "Меркава". В общем, Ахмед на поверку оказался не террористом, а прямо каким-то спецназовцем.

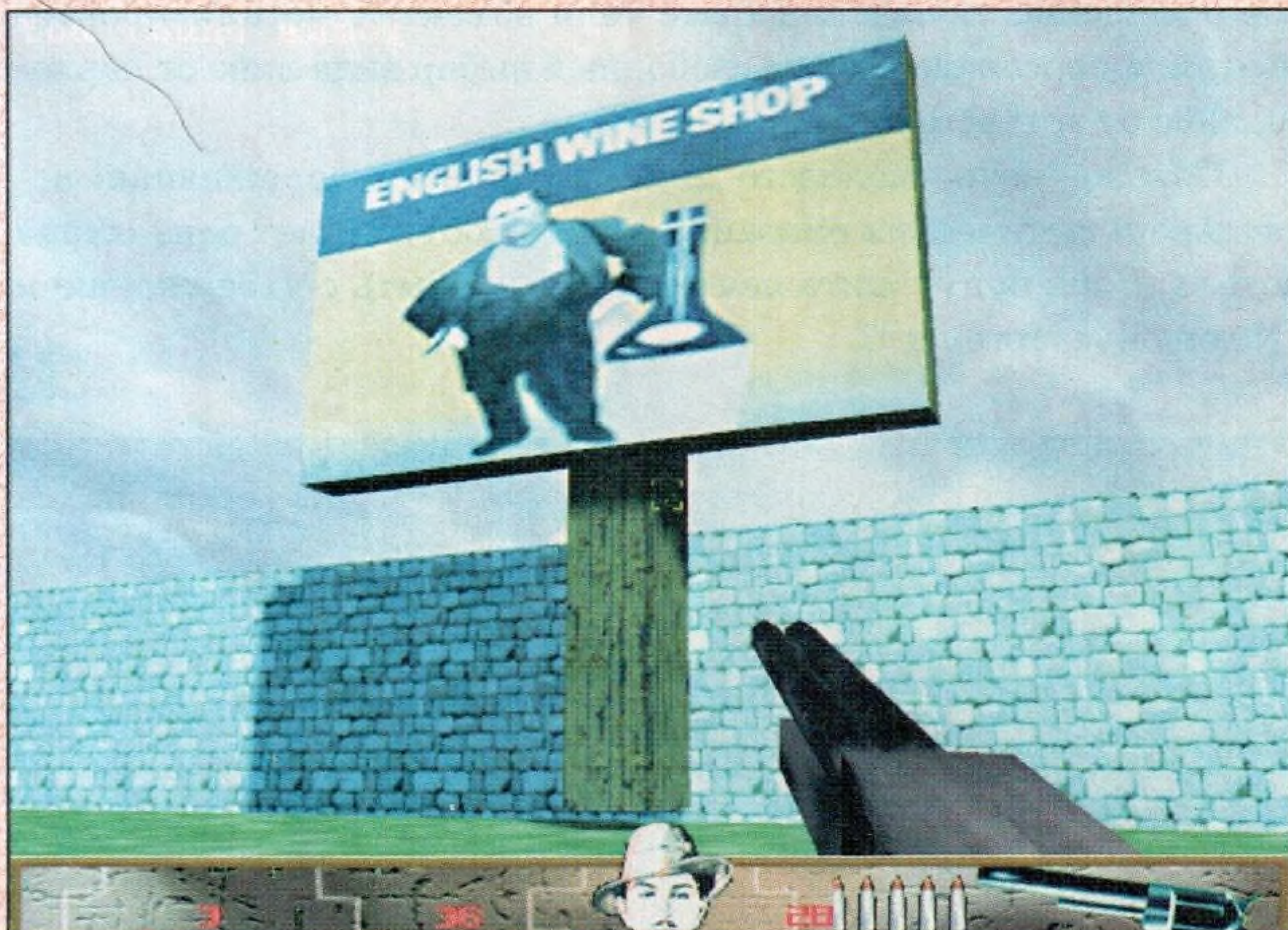
Увы, в этом отношении про Bhagat Singh ничего хорошего сказать нельзя: если Underash страшен внешне и весьма неплох в душе, то творение индийских девелоперов уродливо во всех отношениях. По ощущениям индийский шутер сродни индийским же фильмам: врагов много, все они стреляют из ружей, другое дело, что попасть они могут, если подойти к ним в упор. Местный монстрятник состоит исключительно из полицейских, прямо Duke Nukem 3D и свиньи-полицейские вспоминаются (английские свиньи-оккупанты все же будут пострашнее). Особенно позабавило меня то, что при любом стечении обстоятельств концовка индийской игры одна – главного героя вешают. Спрашивается, ради чего тогда всю эту камасутру проходить?

Вторичный продукт внутреннего потребления

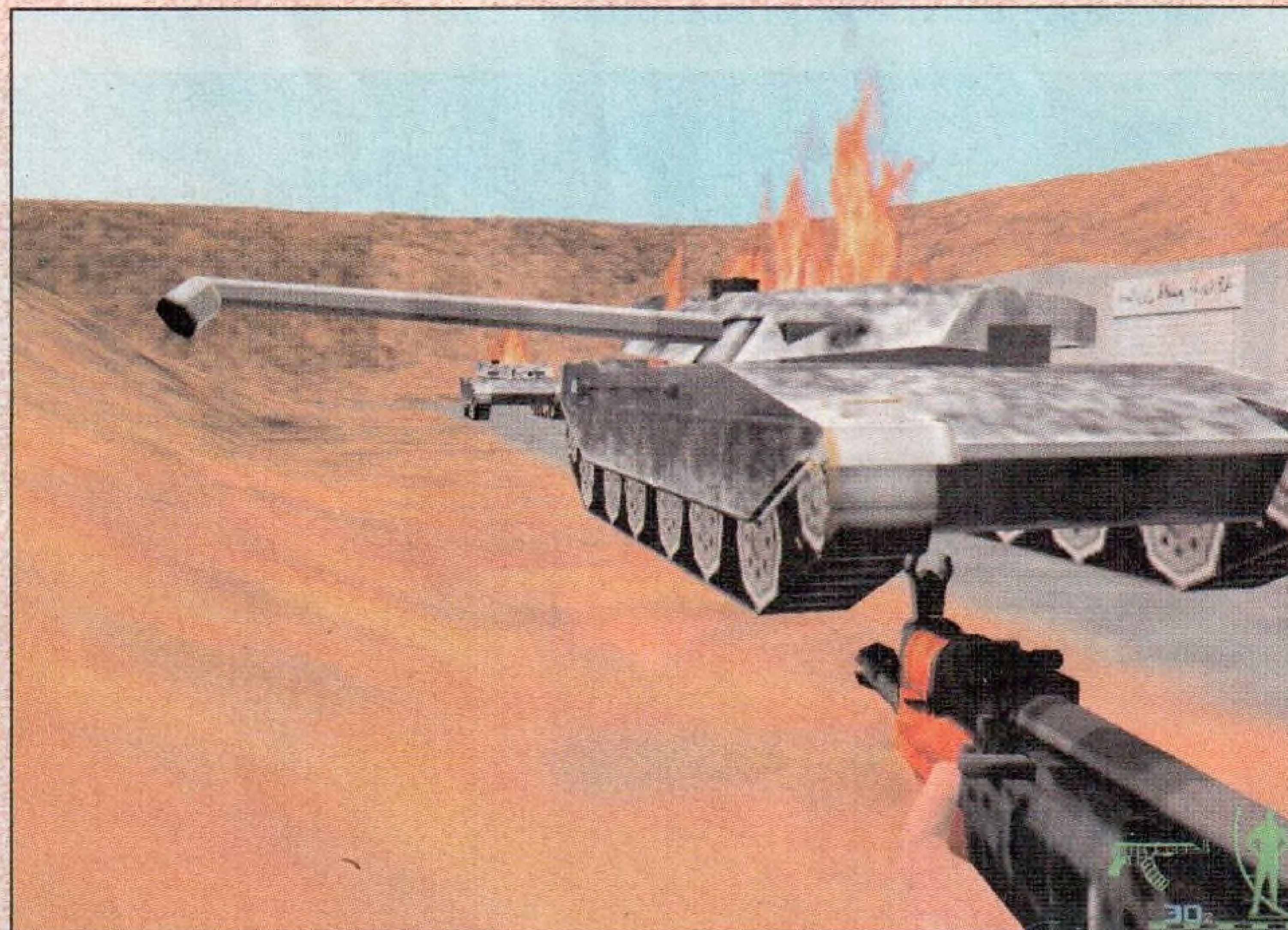
Знаете, очень трудно выискивать что-то хорошее в продукции, которая выглядит как отбросы, и на ощупь тоже отбросы. И все же кое-какие выводы сделать можно: сирийская игра хоть и ужасна, но все же выглядит намного современнее, а главное - интереснее Bhagat Singh. От себя еще добавлю, что если индусы начнут клепать подобные шедевры в таких же объемах, как снимают фильмы, игровая индустрия в этой субстанции захлебнется.

Между прочим...

Коробку Underash можно во многом назвать для этой мусульманской страны революционной. Дело в том, что на ней изображена... женщина. Особо не обольщайтесь: жемчужина Востока изображена в парандже, так что о ее красоте можно судить лишь по глазу



Как видите, индусы тоже неравнодушны к буржуям


Люблю "Меркаву". Жареную

Никита Кареев

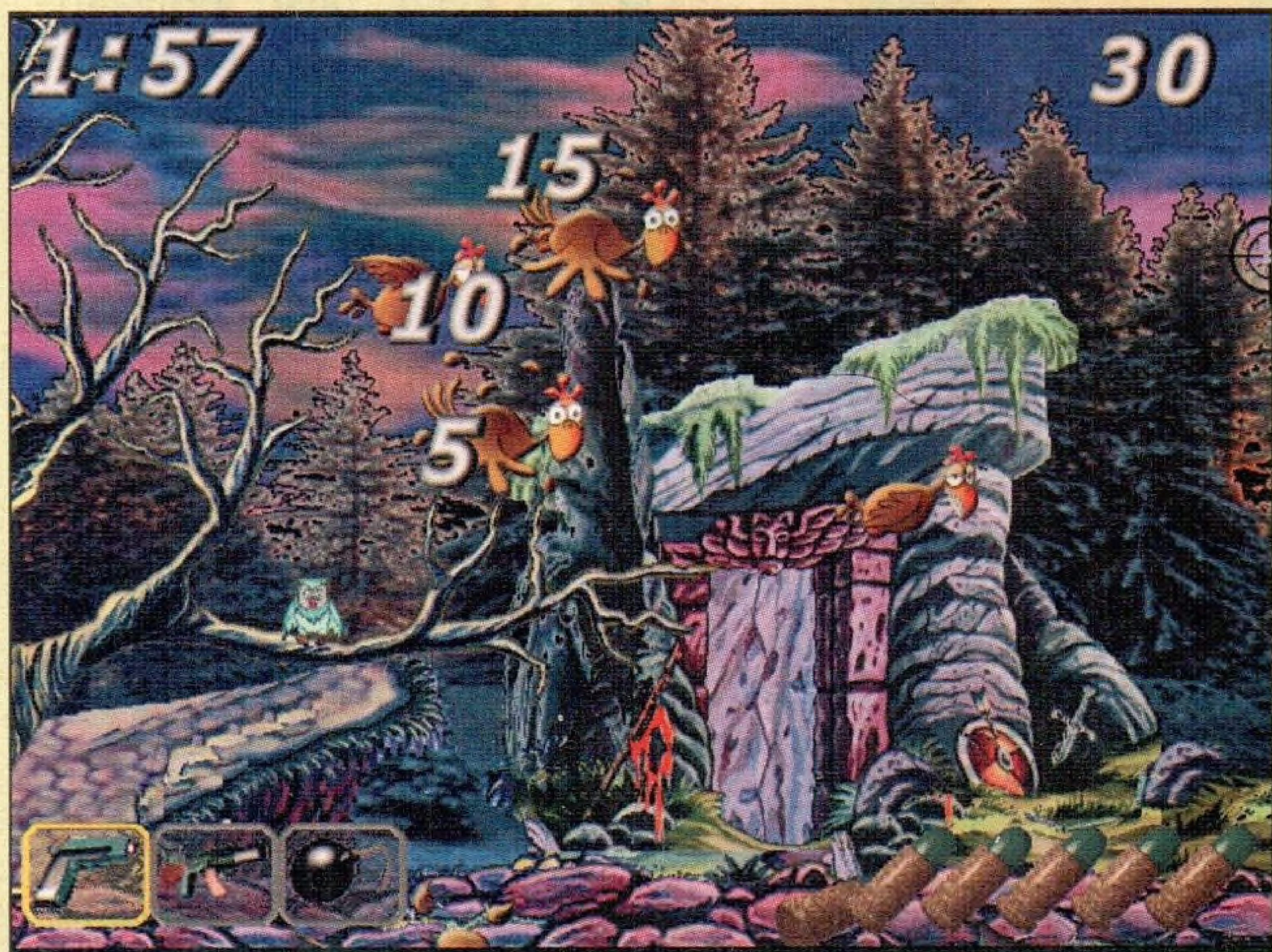
Куробойка (Chicken Shoot)

Жанр	Аркада
Издатель	Акелла
Разработчик	ZUXXEZ
Требуется	Pentium 166 Mhz, 32 Mb RAM
Рейтинг	**3.5**

Причины популярности среди зарубежных геймеров подобного рода творений понять человеку, не обученному профессии "социология", весьма сложно, если вообще возможно. Казалось бы – подобные игры только для младшего молочного возраста. Перелетные куры, вызывающе спинномозговая стрельба, две кнопки мыши на управлении – не всякий малыш за это усядется. Ан нет, практика показывает совершенно противоположную картину. Загадочная клавиша "В", аннотированная в "конфигурации управления" емким замечанием "рекомендуется нажать, если неожиданно зайдет ваш начальник" весьма откровенно намекает на аудиторию данной поделки. Сомнений быть не может: это игра для работников зарубежных, да и отечественных, что греха таить, совхозов и птицефабрик! Эта догадка полностью объясняет и тот факт, что "охота" в игре ведется не на кого иного, как на летающих (!) кур. Да-да, соскучившиеся несушки, побросав своих петухов, взяли да и взлетели в небеса, и теперь их совершенно необходимо спустить назад. На родные яйца, так сказать. Причем спустить предлагается весьма жестоким, но безусловно действенным способом – прицельным огнем из пистолетов и дробовиков, а в крайнем случае - часовыми бомбами! Однако курицы репрессий не очень пугаются и смело летают по всем пяти уровням игры целыми стаями, иногда некоторые из них даже садятся в "кукурузники" (видимо, также прихватили из совхоза) или совершенно бесстыже спускаются на парашютах с разноцветными мишенями в лапах. Не знаю, на какое время сможет занять такая игрушка избалованного "Пасьянсом" примерного работника типовой российской птицефабрики, но в некоторых странах подобные штуки явно пользуются популярностью. По крайней мере, я видел уже с десяток подобных творений, различающихся разве что наполнением, но никак не особенностями геймплея или даже интерфейса. В некоторых надо было стрелять осиновыми колами в вампиров, в иных - из автоматов косить вражеских солдат. Ну и утки, бедные утки, куда уж без них, этих фаворитов приставки Dendy? Причем многие из таких игрушек частенько поставляются на CD-приложениях к весьма серьезным компьютерным изданиям, что еще раз намекает на ареал их обитания.

Возвращаясь все же к нашему подопытному, замечу, что авторы позиционируют свое творение как весьма "долгоиграющее". Об этом красноречиво свидетельствуют и поддержка мультиплеера как по локальной сети, так и по Интернету, и возможность скачивать новые уровни, да и самому творить поля кровавых баталий тоже никто не запрещает. В общем, веселье да простор для души совхозной, полет фантазии и слет рабочего графика. Чудеса, да и только!

P.S. А загадочная клавиша "В" активирует бутафорский текстовый редактор на немецком языке. Фокус, господа!



Никита Кареев

Ну, погоди! Выпуск 2. Круглый счет

Жанр	Головоломка
Издатель	"1С"
Разработчик	K-D Logic
Требуется	Pentium II 200 Mhz, 32 Mb RAM
Рейтинг	**5.3**

Очередная игрушка из серии "Ну, погоди!", выпускаемой компанией "1С", представляет собой не что иное, как логическую головоломку от "К-Д Логик". Конечно, не всем сразу будет понятно, каким образом идея головоломки вяжется с самой концепцией "Ну, погоди!", но, тем не менее, разработчики усмотрели тут какие-то параллели. Вероятно, параллель была только одна и заключалась в расчете на детскую аудиторию. Ведь прямой задачей заключенного в игру многоликого паззла является развитие памяти, наблюдательности, внимательности и многого другого еще у юного представителя рода человеческого. Хотя и не юным представителям тоже может быть весьма интересно и, очевидно, даже полезно.

Хотя, на первый взгляд, головоломок в игре несколько, это на самом деле не совсем так. Скорее, в игре представлено несколько вариаций одного и того же паззла. И, если быть совсем откровенным, таких вариаций всего четыре. Все они представляют собой вращающийся диск с заключенным в него шариком. Диск поделен на определенное число секторов, каждый из которых помечен числовым, цветовым или иным обозначением, в зависимости от типа головоломки. Шарик, ударяясь о внутреннюю кромку диска и таким образом попадая по одному из секторов, получает от этого сектора в наследство его содержимое, приплюсовывая его к уже содержащемуся в шарике. Содержимое сектора, впрочем, также обновляется: к нему приплюсовывается значение из шарика. Таким образом, шарик играет роль переносчика различной информации из сектора в сектор. Задача игрока в том, чтобы, умело вращая диск, в определенных секторах получить требуемые значения: определенное число, либо цвет или пиктограмму. При совпадении некоторых значений в шарике и секторе, по которому он ударяет, шарик теряется. Если потеряны все дававшиеся на решение головоломки шарики, то игроку придется начать решение паззла заново. Все четыре типа головоломки присутствуют в большом числе вариантов, с разным уровнем сложности. Но обычно эта сложность регулируется только "вложенностью" головоломок.

В игре все головоломки оформлены в виде замков, то и дело встающих у игрока на пути. Видимо, хитрый Заяц, в очередной раз спасая свою шкуру от когтистых лап Волка, решил основательно запереться от страшного зверя. Вследствие своих садистских наклонностей, пушистый паразит воспользовался поистине убийственным (как он наивно полагал) для Волка логическим оружием. Что ж, с вашей помощью Волку предстоит доказать, что суждения Зайца были опрометчивыми и никакой замок не остановит серьезно настроенного зверя.

Переходы от одной головоломки к другой оформлены как платформенная ходилка-бродилка, однако это более смахивает на банальную привязку игры к серии "Ну, погоди!". Хотя собирание сердечек, которые отнимаются за нерешенную головоломку, и дискет для сохранения игры, вносят некую долю разнообразия в зачастую весьма скучный процесс решения кучи практически одинаковых паззлов. Так что, дорогие дети, полезайте-ка снова в волчью шкуру, и да продолжится нескончаемый бой!

А самым искушенным паззельщикам могу также посоветовать более хардкорную головоломку из более криминальной серии – советский кодовый замок! Вешаете на холодильник, просите кого-нибудь закрыть, затем действуете, как Волк. В зависимости от типа замка и вашего везения от одного до пяти часов захватывающего дух развлечения вам гарантировано. Развивает память, улучшает аппетит и тренирует ваши нервы!

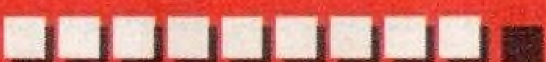
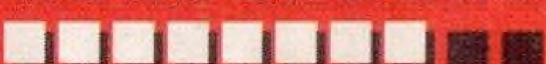
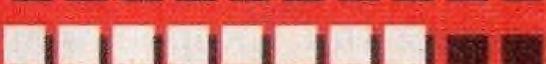
The Thing

Кое-что

Андрей Щур

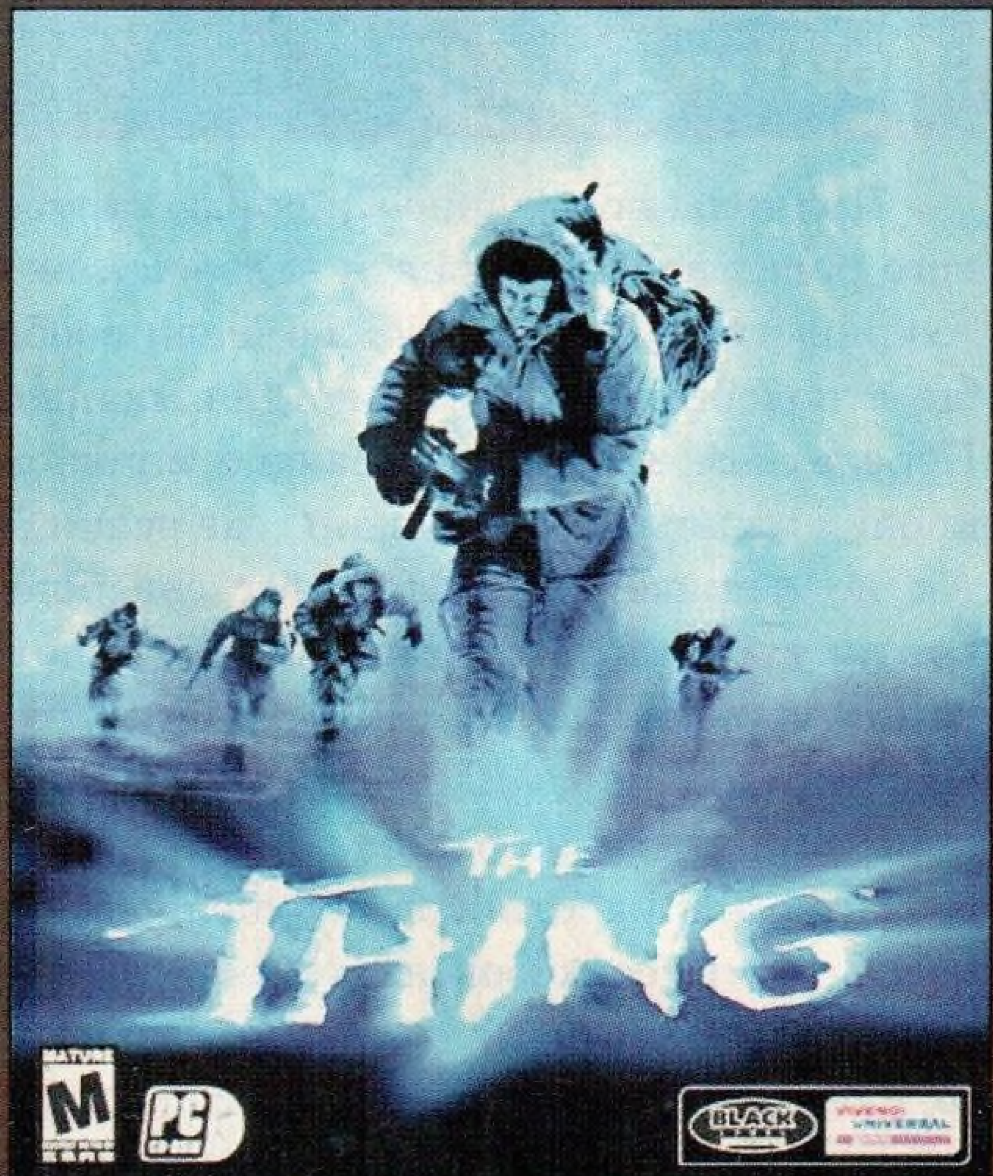
*Ты думаешь, это хрустит снег?
Нет, это хрустят кости снежинок!*
Из Интернета

Издатель	Universal Interactive http://www.universalinteractive.com
Разработчик	Computer Artworks Ltd. http://www.artworks.co.uk
Жанр	TPS
Требуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.thethinggames.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1942.html
Смотри на диске 	Скриншоты, правила для настольной RPG

Игровой интерес 
Графика 
Звук и музыка 
Дизайн 
Ценность для жанра 

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 5 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: неплохо бы



The Thing, судя по всему, любимый фильм всех полярников. Долгими зимними вечерами рассаживаются они перед телевизором в своих парках и унтах, достают ТУ САМУЮ кассету и, глядя в экран, мечтают. Мечтают, чтобы когда-нибудь во время нудных и утомительно-скучных зимовок с ними случилось хоть какое-нибудь приключение, пусть даже подобное киношному. Но что это? Кто-то из полярников незаметно встал и юркнул в компьютерную комнату! Но если мы проследуем за ним, то обнаружим НЕЧТО очень любопытное - теперь у полярников появилась еще и любимая компьютерная игра. The Thing.

20 лет спустя

Именно столько лет прошло после премьеры теперь уже классического триллера Джона Карпентера про американскую антарктическую базу, на которой завелись гости из других миров, в результате чего население базы резко устремилось к нулю. И вот теперь нам предлагают узнать, что же случилось после финальных титров.

Начало игры - через пару месяцев после показанных в фильме событий. По традиции мы прибываем на занесенную снегом базу в составе военно-разведывательной экспедиции. Цель проста - разобраться, что произошло, кто виноват и какого осла здесь надо пнуть, дабы все встало на свои места. Скидывают нашу зондеркоманду с вертолета десантного во тьму натуральную (вьюга, как-никак), в неизвестность пугающую...

Свет фонаря нам дорог и приятен

Как и предполагалось, командование разведкой попало в наши геймерские лапы. На экране бардак: силуэт главгероя со спины неразборчивый, напарнички в количестве до трех человек, мало что написи компьютерные, так по сюжету еще и бакланы армейские, а вокруг на весь горизонт зга, которой, сами понимаете, не видно. Только избушка ибн база научная прямо по курсу. А чтоб не расслабляться, рядом с лайф-баром еще индикатор "замерзнутости" персонажа повешен - хочешь жить, ползи в укрытие, а то через минуту уже здоровьем за присутствие на открытом воздухе поплатишься. Не, ну я-то все понимаю - Южный полюс, все такое, холодно, -40 на солнце, а в данный момент (ночью) ваще каюк. Но вот чем думал главный герой, который даже без банальной кепки на полюс пикировал, - это тайна, покрытая мраком. Ох, и любят себе америкосы сами проблемы создавать...



Ну да шут с ним. Точнее, три шута. Подчиненные называются. Представляют собой различные ветви дуба американской армии: технарь, который способен чинить коробки распределительные, медик, аптечка ходячая, и просто пехотинец, приставленный, видимо, следить за этими интеллигентами. У каждого из подопечных есть слот под один тип оружия и два показателя - первый обозначает жизнь, а второй степень доверия вам. Разбит показатель доверия на три зоны: зеленая - NPC вам доверяет и пойдет за вами в огонь и пламя; желтая - NPC вам не доверяет, посему выполнять приказы не будет, но и нападать тоже; третья зона доверия уже совсем плохая - когда индикатор становится красным, персонаж начинает думать, что вы являетесь одним из этих "нечт", и будет атаковать вас. Последнее крайне нежелательно, так как очень часто без технаря, напри-

Между прочим...



У фильма The Thing до сих пор существует большое количество поклонников и просто фанатов. К примеру, на форумах фанатских сайтов (самый известный - www.outpost31.com) всерьез обсуждаются некоторые кадры из фильма - чья же тень была на пороге комнаты в такой-то сцене, кто крикнул там-то, сколько выстрелов прозвучало за весь фильм и т.д.
Но самым интересным из фанатских изобретений оказались правила для настоящей настольной RPG, которые вы можете найти на нашем диске. Правила включают в себя небольшой мануал для игроков и руководство для геймастера.

THE THING

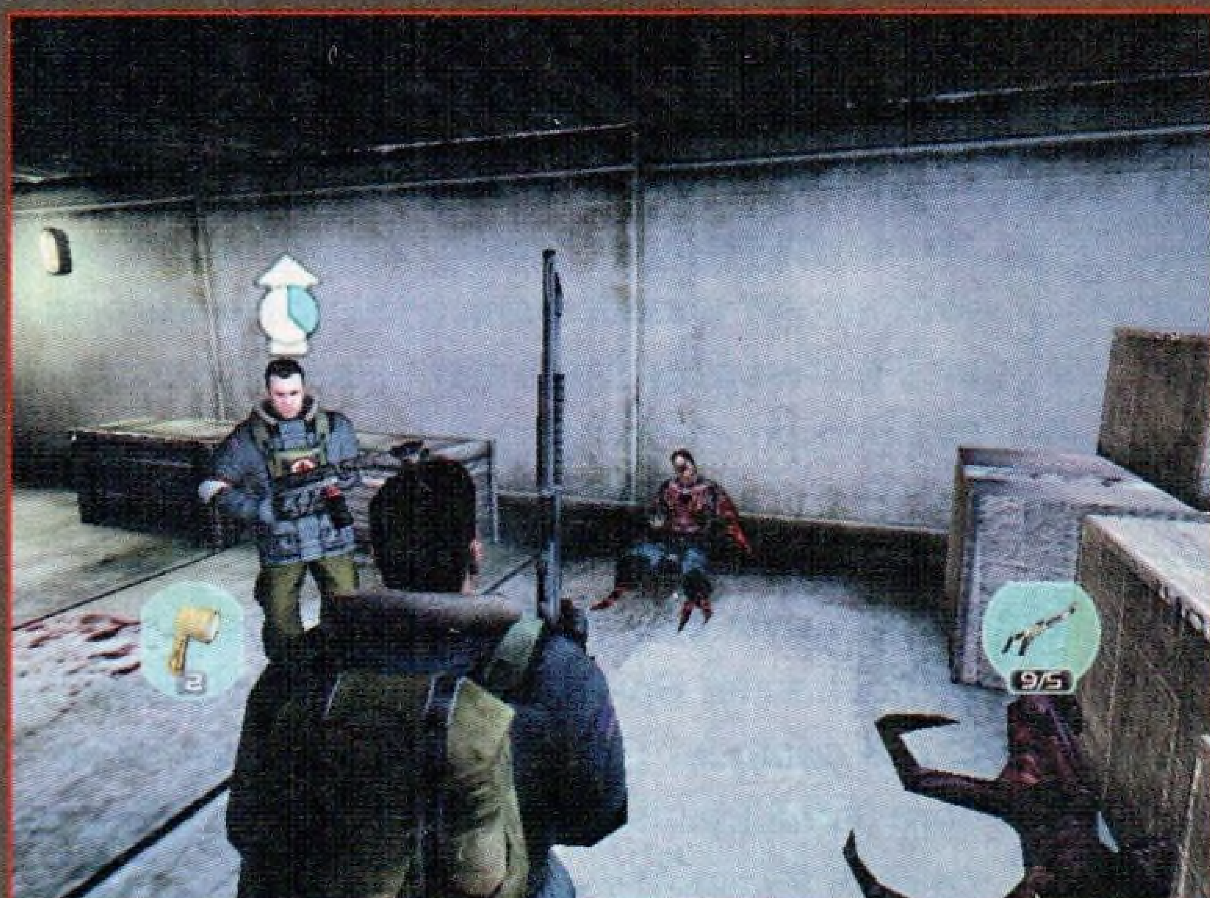
мер, пройти дальше невозможно - починить нужный рубильник будет некому.

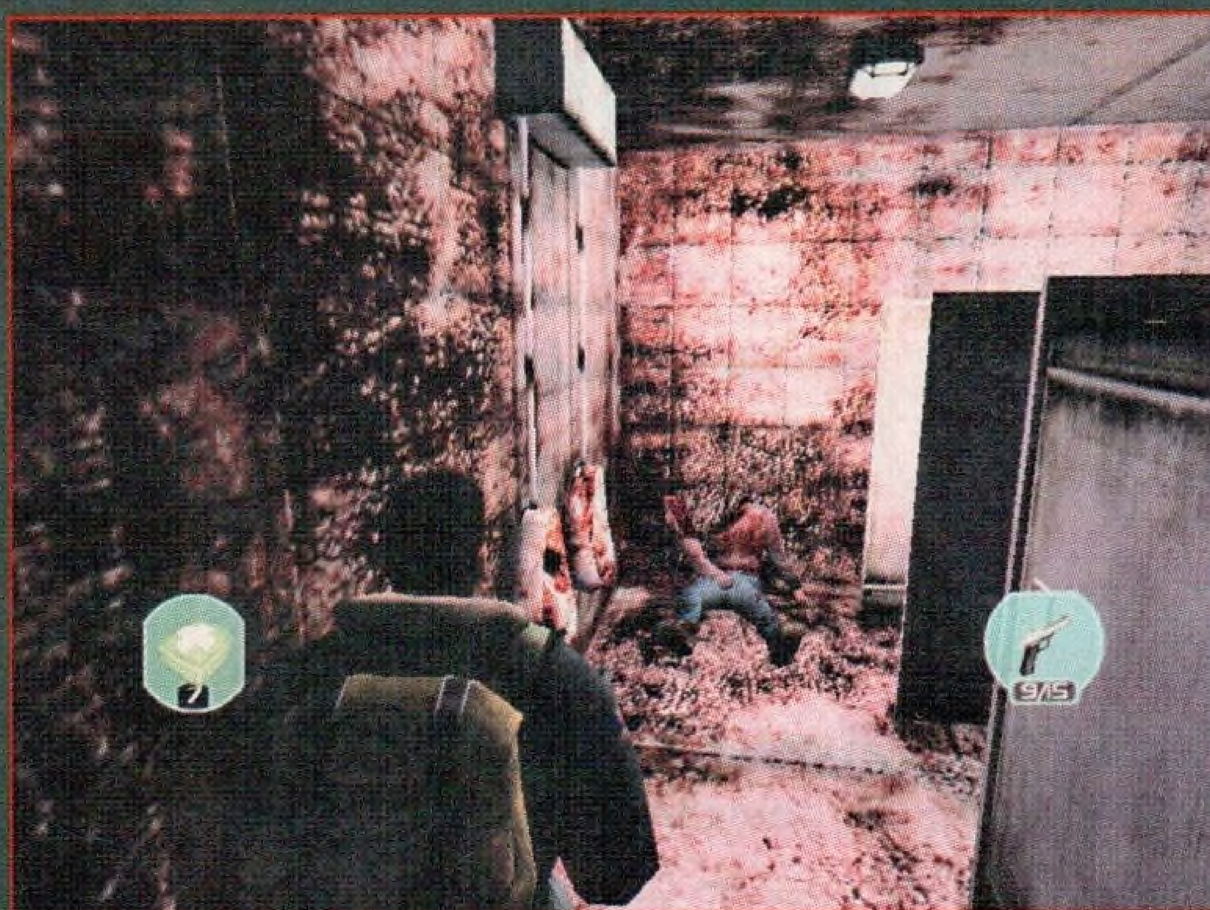
А еще у собратьев по разуму есть негласный показатель "испуганности". Понять, насколько испуган персонаж, можно по его портрету в менюшке управления личным составом - вариации могут быть от меланхоличного поворота головой из стороны в сторону до крупнокалиберной дрожи всем телом. Сорвавшийся неписъ начинает палить в белый свет, после чего сжимается на полу в маленький испуганный комочек. Тут-то и надо, высунувшись из-за угла коридора (ну не стоять же рядом, пока он обойму расстреливает), подбежать к безумцу и вкатить ему десять кубиков адреналина для поднятия духа.

От horror'а к suvival'у

Первый этап игры действительно создает некоторую атмосферу жутковатости. Мы бродим по базе, натыкаясь на обезображенные трупы и записки паникерского содержания. Повсюду хаос, мебель стоит в беспорядке, некоторые пристройки сожжены и, что немаловажно, не видно ни одного противника. А в ушах завывание ветра, сопровождаемое только лишь тревожной музыкой при обнаружении очередного обезглавленного полярника. Не так, что бы пробирало до костей, но интересно, когда ж первая тварюшка напасть вздумает.

Ожидание не оказалось долгим. Уже на втором уровне мы знакомимся с первыми представителями чужеродной формы жизни - паукообразными головами, передвигающимися на отростках, напоминающих паучьи лапки. Рассмотреть этих зябликов антарктических, правда, времени и желания особо нет, так как все время занято отстрелом "головешек" этих. Тут же знакомимся с первыми шагами менеджмента оружия: если выдать кому-либо из сослуживцев оружие, он начинает тебе доверять и послушно идет сзади, довольно метко устраняя инопланетную мелочь.


Один из факторов поднятия уровня страха солдат (стрелочка над головой) - встреченные по дороге трупы. Этот хоть еще лежит смирно...


В туалет здесь ходить явно противопоказано

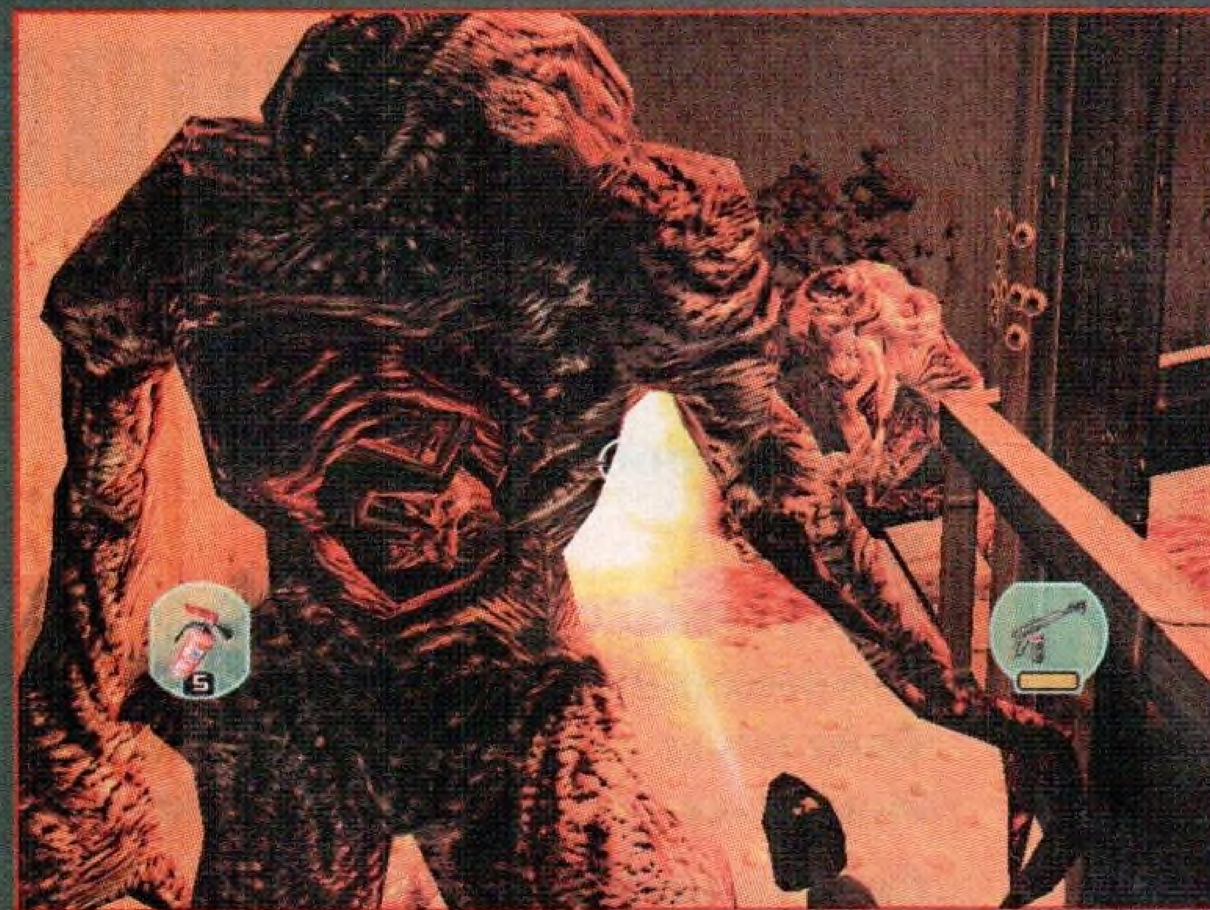
А если отобрать пушку, то все - вам уже не рады, вы уже тип подозрительный. Фича эта могла бы стать очень интересной с точки зрения геймплея, но, вот беда, не удалось разработчикам воплотить ее в игре как следует. Сюжет линейный и в большинстве случаев с вашими напарниками все равно случится небольшой казус - в нечту они превратятся. Так что вся затея, кого в напарники взять, кому оружие доверить, пропадает на корню - даже если солдат уже инфицирован, по людям он стрелять не будет, а просто дойдет с главгероем до того места, где ему положено мутировать. Только один раз за всю игру специальный шприц для тестов крови имел возможность пригодиться и выявить монстра. Но и там можно было просто постоять и подождать, пока мутация не произошла бы сама собой.

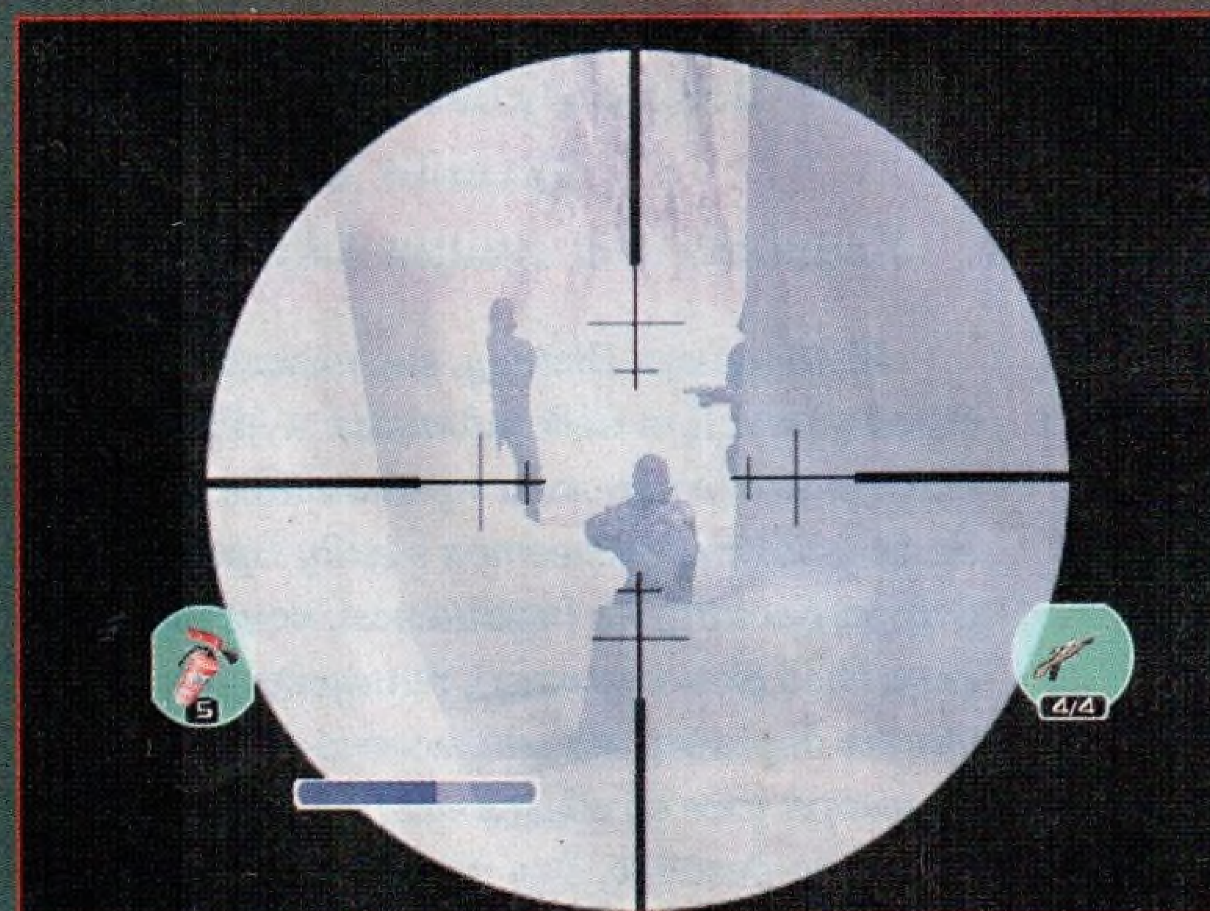
Что в имени тебе моем, Half-Life?

Условно игрушку можно разбить на две части: в первой есть намеки на адвентюрность, загадки небольшие, довольно много разговоров, скриптовые сценки при входе в почти каждое новое помещение и прочие элементы survival horror 'а. Но вот потом...

Вы не задумывались, чего такого можно наворотить с помощью двух-трех простых по строению антарктических научных баз, которые, по сути, просто большие бараки с несколькими комнатами? Правильно, особо много не наворотишь. Посему мы имеем развитие сюжета аккурат в духе Half-Life - получите и огромные подземные научные лаборатории по изучению чужих, и команду по зачистке разведывательной команды, и выход чужих из-под контроля... Сюжет пересказывать дальше уже и не нужно - представление у вас самое правильное о том, что дальше начинается. Тэ Пэ Эс. Шутер от третьего лица.

Загадки остаются, менеджмент командой тоже некоторое


И тут он попер на меня...


Экстремальный отстрел врагов - через каждые несколько минут приходится нестись в ближайшее помещение отогреваться

время используется (пока команда есть). Но все это уже не horror: когда надо зачистить ангар, в котором среди ящиков засела ватага спецназовцев в типичных противогазах-намордниках, то сразу понимаешь - это филиал "Черной мессы", не иначе. Выскакиваешь на врагов из-за угла, тут же падаешь на колено, включаешь вид от первого лица, чтобы лучше прицелиться и начинаешь косить налево и направо, целясь в голову. Если попал, то из подсознания всплывает высокохудожественная метафора – "взорваться, как переспелый арбуз". И так всю последнюю четверть игры.

Хорошо или?..

И все же игра интересна. Хоть и получилось не совсем то, что ожидалось (ну не страшно, хоть тресни), само по себе игровое действие занятно и во многом интересно. Множество скриптовых сценок, разнообразящих геймплей. Большое количество кровищи, что не может не радовать на фоне участившихся "бескровных" проектов. Кошмарные твари с одной стороны и спецназовцы - с другой. Команда подопечных, которую постоянно надо спасать и вытаскивать из передряг.

Одним словом, если вы соскучились по геймплею Half-Life, The Thing - это та самая вещь, которую стоит принимать три раза в день для подавления недуга.

Андрей Шаповалов

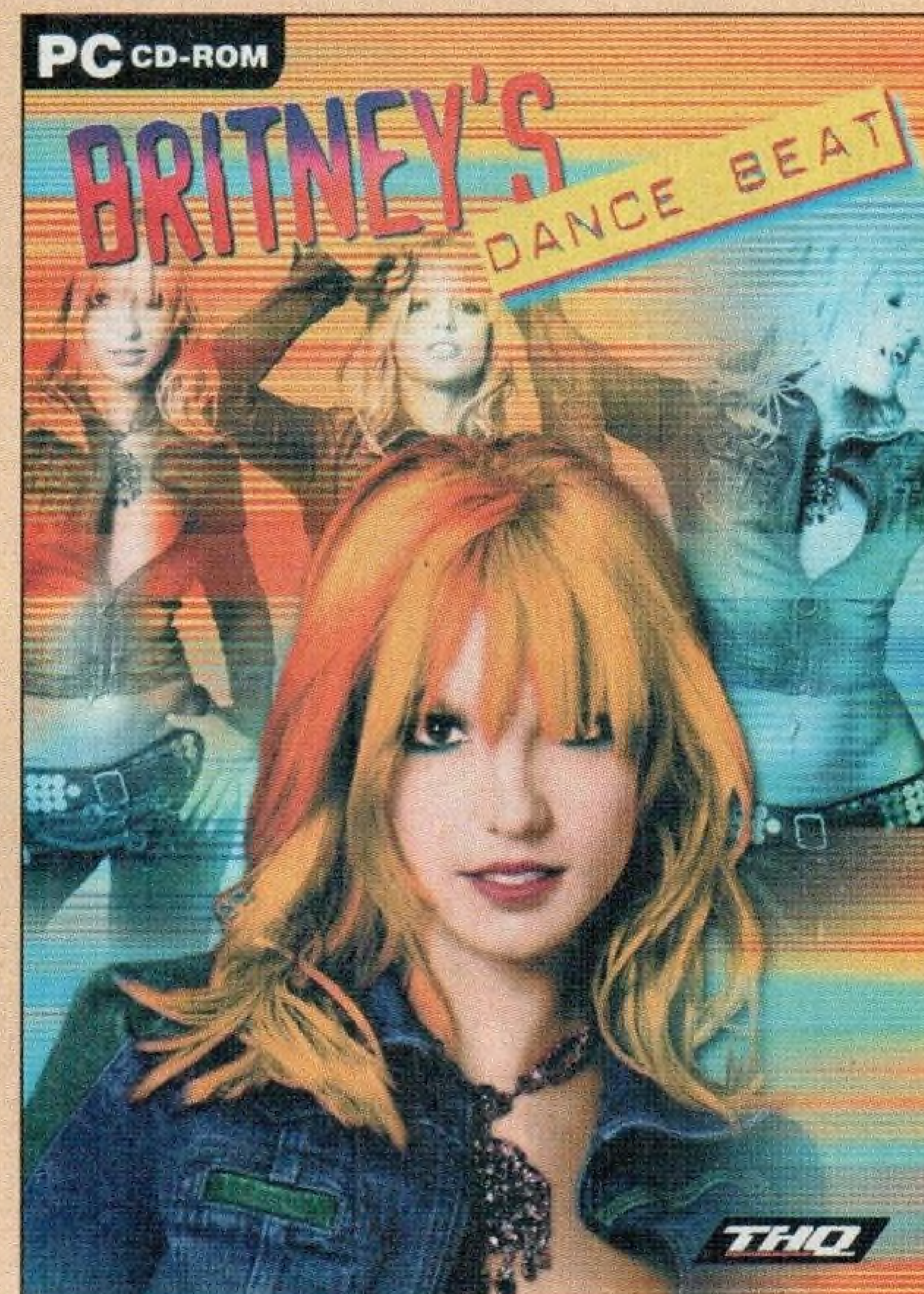
Упс, и снова провал...

Издатель	THQ http://www.thq.com/
Разработчик	THQ http://www.thq.com/
Жанр	Arcade
Требуется	P3-500, 512 RAM
Рекомендуется	P3-800, 512 RAM
Сайт игры	http://www.thq.com/games/MinisiteDefault.asp?UPC=49076
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2449.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.0

Время освоения: от 15 до 45 минут
Сложность: сложность?
Знание английского: а зачем?



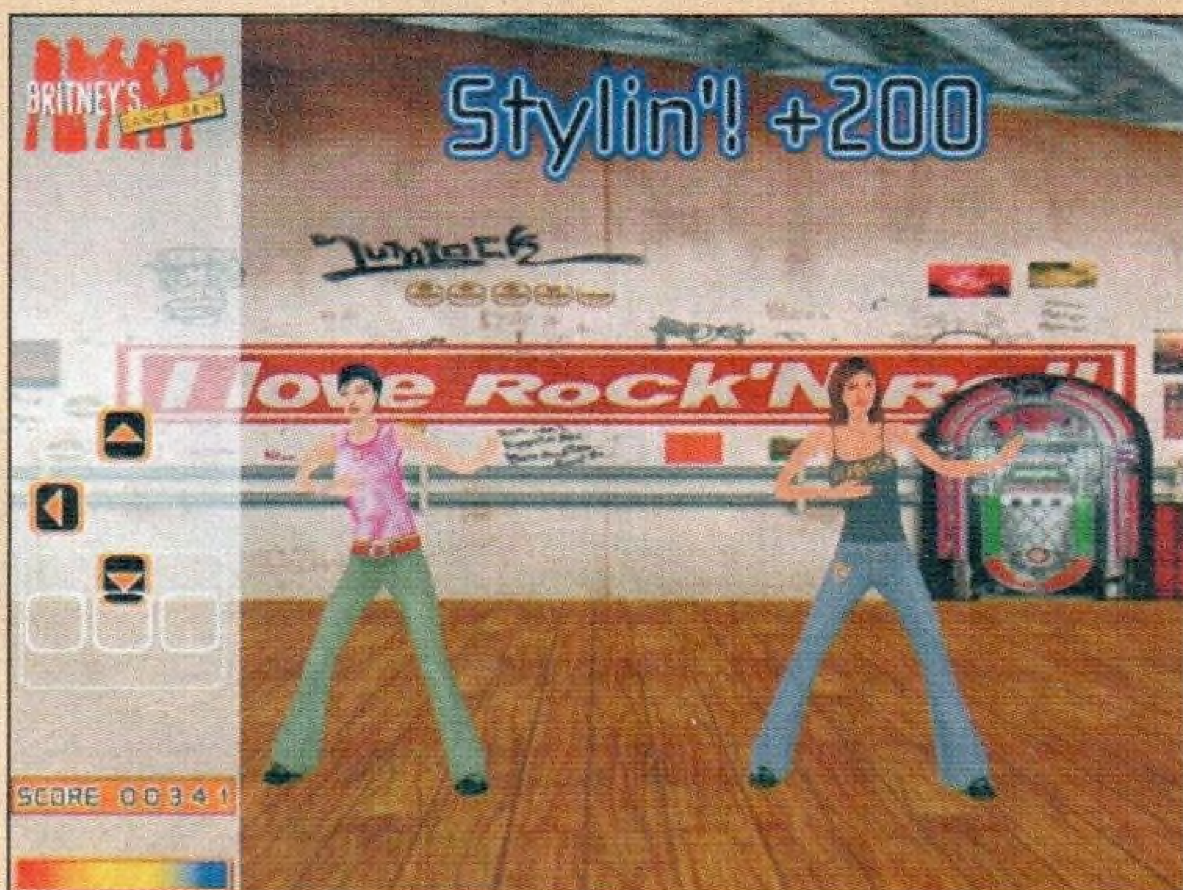
Кто такая Britney, вы, полагаю, уже догадались. Для недогадливых и MTV-ненавистников (есть же и правильные люди на Земле) поясню: имеется в виду Бритни Спирс, блондинка (крашеная, конечно), певица (под фонограмму), танцовщица (научить дергать ногами можно и медведя, не говоря уже об обезьянах), тинка (тинейджер-девочка, для незнакомых со сленгом "продвинутой" молодежи). В общем, знойная конфетка, мечта семиклассника (американского).

Мой добрый друг выпускающий тут же сунул игру мне. Типа, я семиклассник. Я ему пробовал объяснять, что я только японских девочек люблю, да и то – только в тамошней школьной форме. Но он сделал вид, будто не понимает. Все он понимает. Просто заделывать пробоины в корпусе всегда посылают старую гвардию.

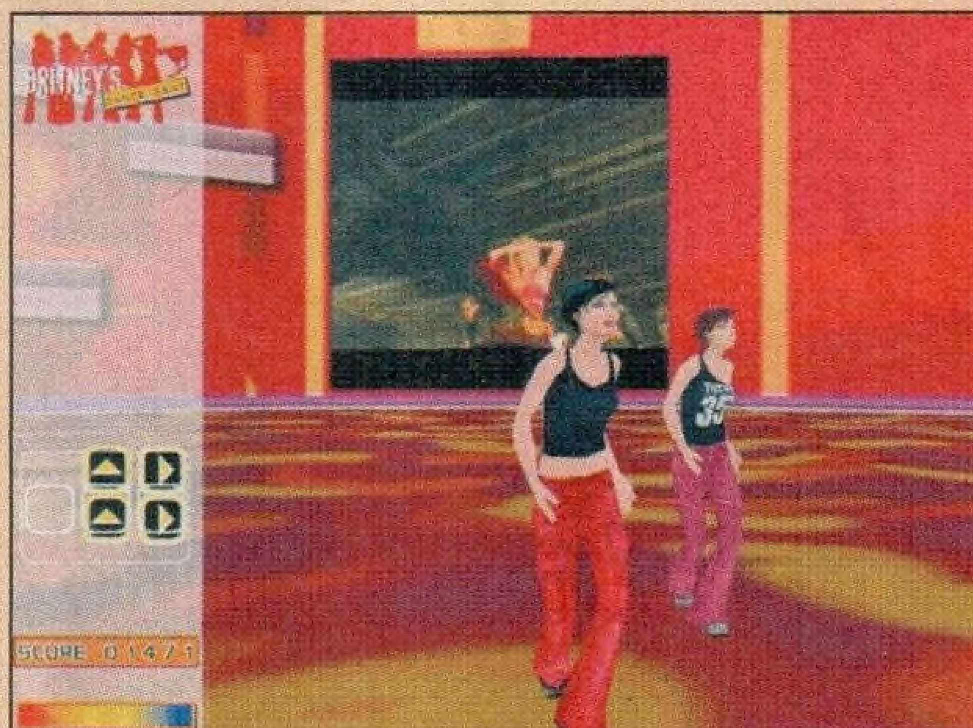
И никакой надежды...

Нет, сперва все было не так уж плохо. В самом начале показали трехмерную Бритню, всю в черном и почти облегающем одеянии. Это, конечно, не те рваные джинсы, под которыми видно много кожи, однако тоже ничего. Я так даже стал робко надеяться, что все дальше будет хорошо, вспомнил Virtual Valerie 2, Space Sirens, Dream Machine 2, Wet Attack (у нас – "Империя страсти"). Была, была надежда, не скрою.

А потом оказалось, что это был просто вступительный мультик. В самой же игре, во-первых, Бритни почти нет, во-вторых, модели танцоров выполнены не просто примитивно, а ужасно примитивно. Во времена расцвета ускорителя трехмерной графики Diamond Monster 3D эти модели еще потянули бы. Однако те времена давно прошли, ныне уже другие стандарты. Тем более для подобной игры, где, окромя как на модели, и смотреть не на что.



Визуальное исполнение игры убило даже меня, а я – человек старомодный: в отличие от многих, мне, по большому счету, плевать, сколько в модели полигонов. Мне нужен геймплей. Но и его в Britney's Dance Beat нет! То есть формально он есть, но на самом деле его нет.



Сам по себе игровой процесс выглядит так: вы выбираете танцора из списка и под веселую музыку (великие хиты типа One More Time или Oops, I Did It Again) начинаете танцевать. Параллельно с вами танцует и ваш соперник, управляемый компьютером. Кто лучше танцует, тот и выигрывает.

"Танцевание" в данном случае означает копирование фирменных спирсовых кривляний. Не подумайте, будто я не люблю современные танцы (ладно, ладно, я их действительно не люблю), просто я терпеть не могу дилетантов. Сравните малышку Бритни и ребят, которые танцуют в клипах у Рикки Мартина, не говоря уже про Мадонну. Видно же, кто умеет, а кто просто пыжится.

Вернемся к игре. Кривляетесь вы при помощи пяти клавиш – "вперед", "назад", "вправо", "влево" и "пробел". Их надо нажимать в нужное время в нужной последовательности, причем иногда приходится нажимать чуть ли не все клавиши сразу. Чуете, откуда это? Правильно, с приставок (игрушка вышла также и для PlayStation 2). При помощи джойстика такие штучки можно выделывать легко. А вот при помощи клавиатуры получается не очень.

Из-за этого дурацкого управления вам приходится более концентрироваться на работе собственных пальцев, чем на происходящем на мониторе. Результат – вы видите свои пальцы, видите команды на экране (в режиме тренировки), но пропускаете мимо себя танец вашего персонажа. А ведь это-то и есть главная фишка игры – увидеть, как под вашим чутким руководством полигонный болван начинает танцевать не хуже самой Бритни.

Разумеется, совершенству нет предела, и, потратив энное количество времени, вы сможете развить у себя тонкую моторику пальцев до уровня, достаточного для исполнения всех танцевальных движений. Можно пойти еще дальше, заучить всю последовательность танца. Тогда остается только смотреть на экран, нажимать вслепую клавиши и тащиться. Однако в этой связи возникает логичный вопрос: а надо ли мучаться? Что мы с этого будем иметь?

Моральное удовлетворение от того, что в очередной раз сумели справиться с задачей, поставленной перед нами хитрыми разработчиками? Иногда это действительно греет душу. В данном случае это нам с вами не грозит. Дело в том, что в качестве награды за удачно пройденные испытания нам открывают видеоклипы с участием малышки Бритни. Года три тому назад, когда мисс Спирс только-только начала петь, я с любопытством смотрел ее первые клипы. Новое всегда интересно. Однако все стареет, все приедается. Можно было посмотреть на первый клип Бритни, на второй, но затем охота пропала. Потому что ничего интересного наша крашеная конфетка уже не могла из себя выдавить.



Так что я сильно сомневаюсь в том, что найдется человек, готовый играть в тупую, глупую игру ради старых клипов.

А больше-то ничего и нет.

Dino Crisis 2

Гринпису вопреки

Андрей Щур

Издатель	Capcom http://www.capcom.com
Разработчик	Capcom http://www.capcom.com
Жанр	Action/Arcade
Требуется	Pentium-II 350, 32 Mb RAM, 8 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=650030
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2328.html
Смотри на диске	Скриншоты

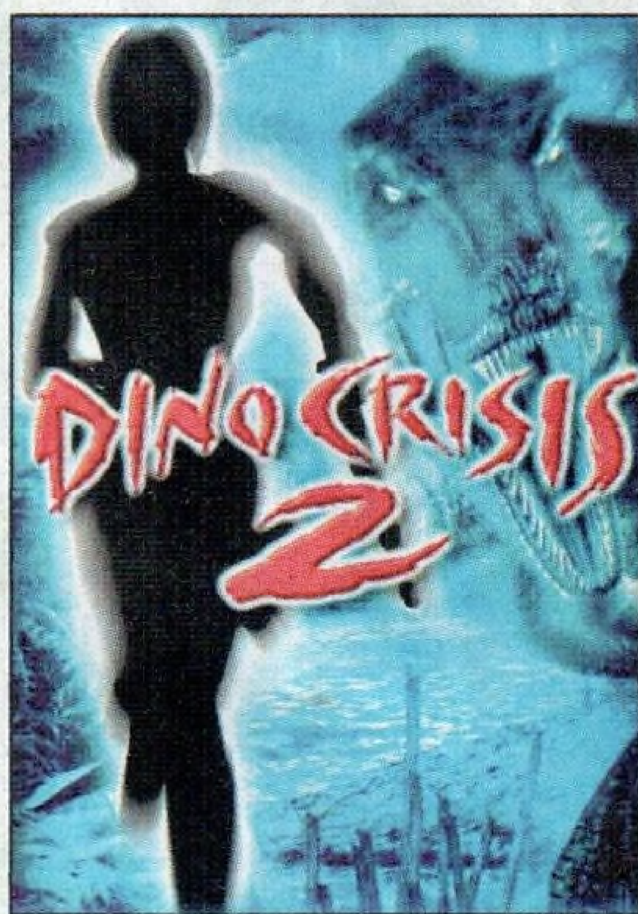
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.3

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

По улице ходила Большая Крокодила...
Репортаж с места событий

Желание пострелять в живых динозавров преследует цивилизованного человека, видимо, еще со времен "Затерянного мира" пера покойного сэра Артура К. Дойля. Свое кардинальное перерождение киновариант этой идеи претерпел с выходом "Парка юрского периода". Ну а компьютерных реализаций мечты завалить тиранозавра-другого мы уже видели немало - Trespasser, Carnivores и прочая, и тому подобныя...



Но это мы, компьютерщики, а вот приставочникам же, в свою очередь, греют душу совсем другие игровые продукты. У них в почете аркадная дилогия Dino Crisis. Но трудами корпорации CAPCOM теперь и мы, простые заклинатели мышки, можем насладиться уже второй частью этого приставочного хита.

В логове Годзиллы

Если не влезать в сюжетные дебри, которыми обязательно обременена любая игрушка от японских разработчиков (им волю дай, они и в тетрис умудрятся запихать историю о пропавшей сестре или что-нибудь в этом духе), то расстановка сил такова: была на неком доисторическом острове база, занимавшаяся исследованиями А. Прибыла на остров (из будущего) команда В. Ее съели выкатившиеся из кустов динозавры (без опознавательных знаков). Остались только персонажи М, Ж и, скажем, Z. Z можно не считать - он персонаж эпизодический, управлению не поддается. И, вообще, его тоже потом съедят.

И вот мы начинаем ходить по острову поочередно (по сюжету) то М, то Ж, выясняя, кто тут живой, кого спасти можно, а кого даже и нужно. Описать процесс поиска можно двумя словами: Resident Evil. Такие же статичные бэкграунды а la эффектный замерший ракурс кинокамеры. Такая же угловатая после переноса с приставки фигурка героя, по этим бэкграундам бегающая. Монстры - в данном случае не мертвяки косоходячие, а динозавры - выпрыгивают из кустов на тропинку и пытаются всячески укусить за то место, до которого дотянутся. Из-за статичных задников основная проблема с обнаглевшим зверьем - прицеливание, так как очень часто гадина находится вне игрового экрана (стоит где-то вдали, только рев слыхать).



Вот я стреляю в одного паразита, а слева из-за края экрана ко мне подкрадывается другой - не самая удобная из камер...

Великий КОМБОнатор

Поскольку игрушка является аркадой, система набора очков в ней продвинута дальше некуда. Динозавры - это не просто острые когти, грозные зубы и два килограмма бородавок на коже, это, прежде всего, очки. И если следующее убийство динозавра произошло до того, как с экрана пропало предыдущее призовое число, то вам засчитывается комбо - и очков прибавляется на некоторое количество больше положенного. Чем больше комбо, тем сильнее идет накрутка. Настреляв подряд пару-тройку десятков велоцерапторов, можно заработать баснословные суммы.



А вот ролики здесь очень качественные и красочные. Вы не смотрите, что девчонка такая грустная - она с парнем прощается...

Очки нужны не просто для самоутверждения - в игре периодически раскиданы компьютерные терминалы, через которые можно за эти самые очки приобрести дополнительные виды оружия, апгрейды к нему и пополнить боезапас. В принципе, это стимул для почти RPG'шного барражирования по местности в поисках динозавров с последующим отстрелом.

Сама по себе игрушка неплохо рассчитана в плане увеличивающейся сложности. Не настолько, чтобы перестать быть проходимой, но и не создается ощущения полной безнаказанности. Меняются типы враговдинозавров, они становятся шустрее, агрессивнее, выскакивают по трое и пытаются напасть со спины. Естественно, что никуда не деться и от боссов - наблюдаются вариации на тему тиранозавров "больше лапы, острее зубы".

Периодически привычный киношный вид сменяется подобием видео-тира, когда у игрока есть турель и нужно прицеливаться (кнопочками, друзья, кнопочками, забудьте про мыша) в приближающихся мастодонтов.

Между прочим...



Как и положено приставочной игрухе, на финальном ролике общение с игрой не заканчивается. На полное количество полученных в игре очков можно будет приобрести персонажей для бонусных игр, которых тут аж две: файтинг динозаврами и электронный Колизей, где можно испытать себя против возрастающих "волн" атакующих динозавров. А чтоб прикупить новых бойцов, необходимо пройти игру еще раз, подзаработать очков в глобальном масштабе...

Убить Дино

Dino Crisis 2 - достаточно толково сделанная аркада, которая не сосредотачивается только на пальбе или прыжках, но и пытается всячески заинтересовать игрока, стараясь ввести как можно больше стимулов для игры, будь то сюжетный поворот или новое оружие, на которое неплохо бы накопить очков. Это редкий для PC, нестандартный тип Arcade/Adventure, причем сделанный фирмой, которая занималась созданием самих Resident'ов, так что, ежели вы не против пострелять в доисторических чудищ и желаете почувствовать, чем богаты приставки, тогда ракетницу в руки и вперед, на Tyrannosaurus Rex.

Пьяный Лев

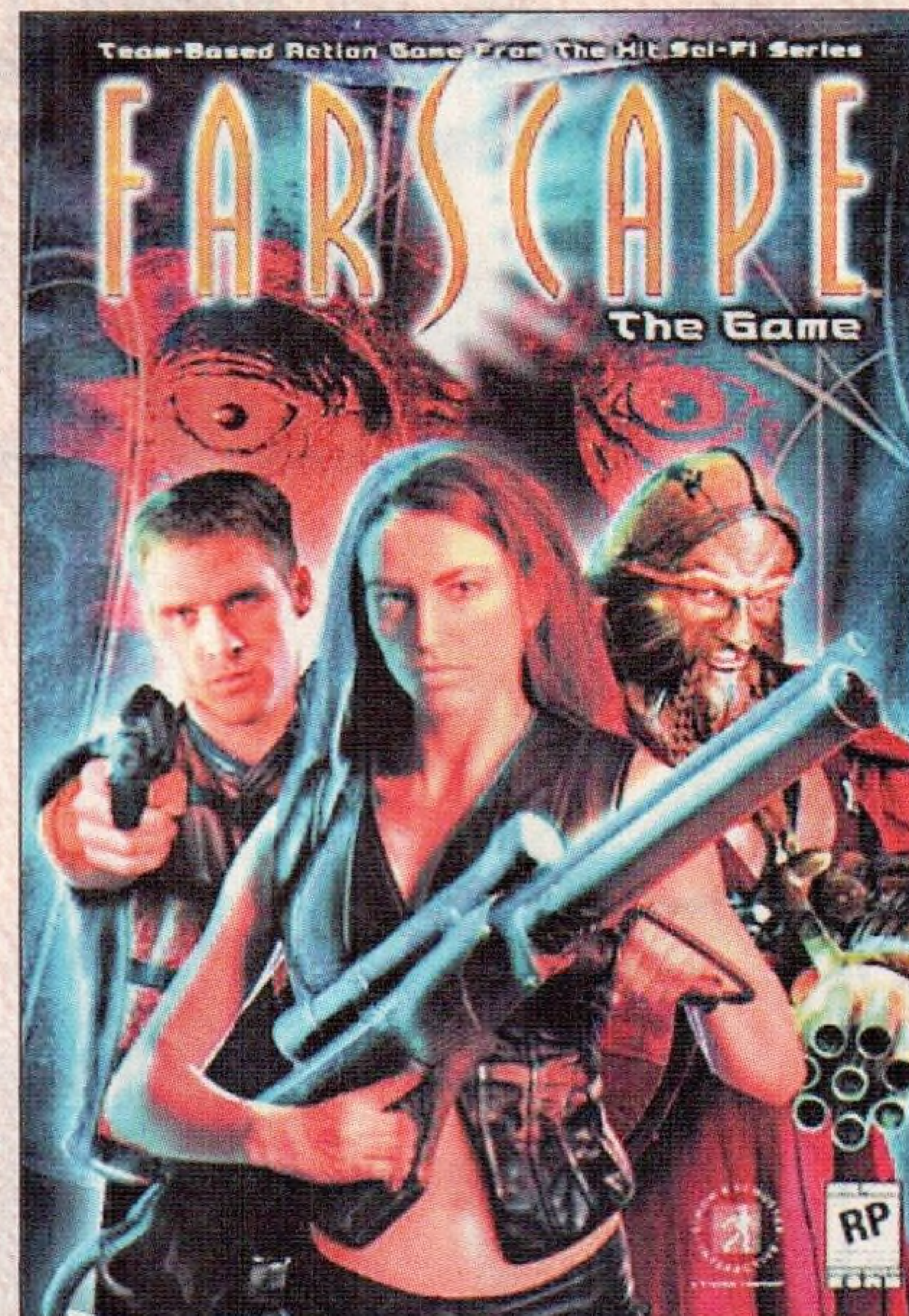
Очередное возвращение на Землю

Издатель	Simon & Schuster Interactive http://www.simonsays.com
Разработчик	Red Lemon Studios http://www.redlemon.com
Жанр	Action/RPG
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.farscapegame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2768.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

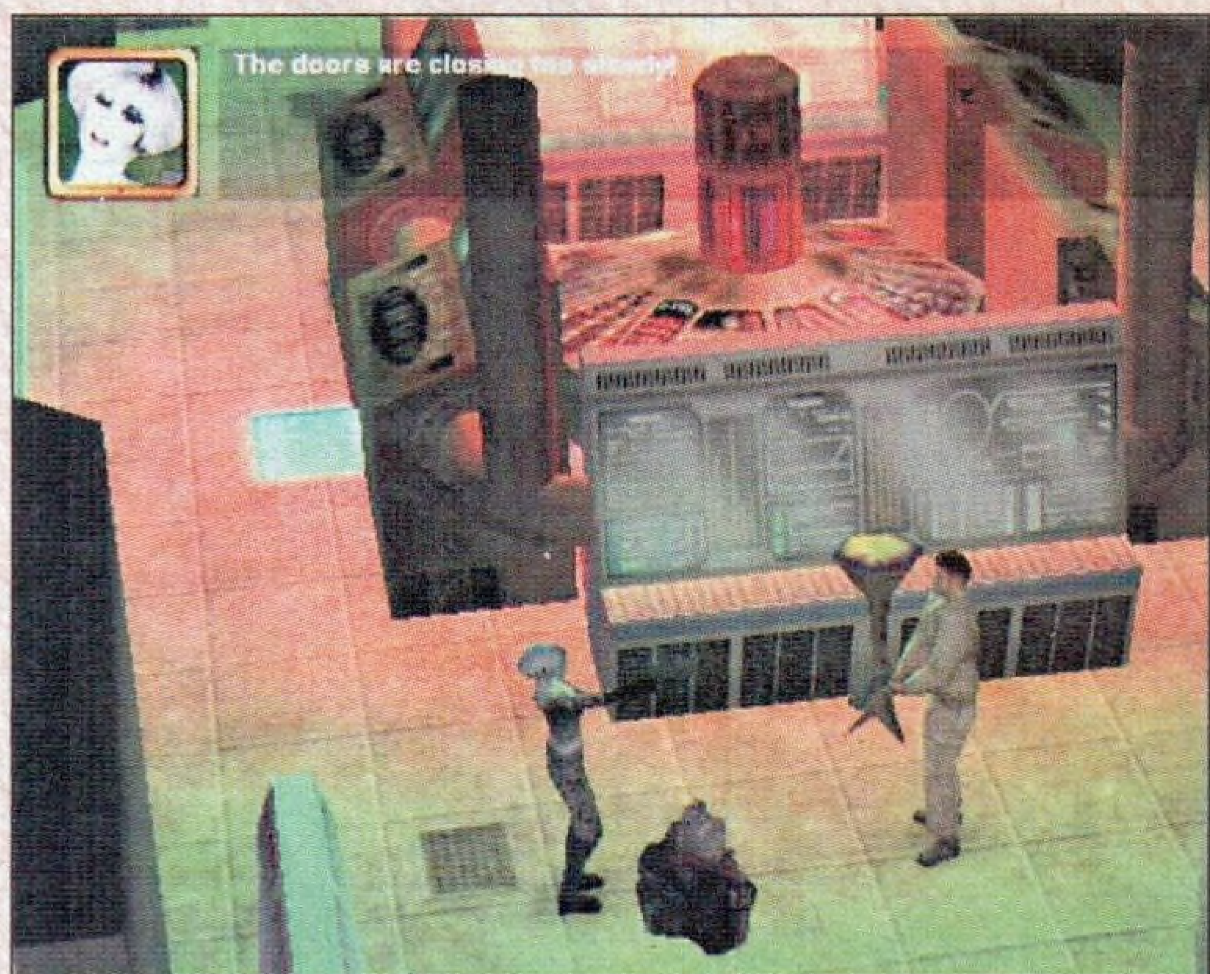
Рейтинг 3.2

Время освоения: до 15 минут
Сложность: низкая
Знание английского: желательно



Сюжет под копирку

Продукт, который ждали тысячи поклонников фантастики, Farscape The Game основан на одноименном телесериале, снятом в Австралии компанией небезызвестного Джима Хенсона. Повествует сериал про то, как земной астронавт Джон Крайтон в результате космической аварии прошел сквозь пространственно-временной туннель и оказался в неизвестной части нашей вселенной, на неопознанном гигантском космолете "Моя". Как выясняется позже, не все формы гуманоидной жизни, обитающие на корабле, настроены к землянину дружелюбно, что, впрочем, нисколько не останавливает Джима, твердо решившего во что бы то ни стало вернуться обратно домой. От серии к серии храбрый Джим открывает все новые и новые цивилизации, знакомится с местными аборигенами и неизбежно наживает на свою голову нескончаемые проблемы. Собственно, таков нехитрый сюжет сериала и таков же не менее бесхитростный сюжет игры. Нельзя не вспомнить разработчиков данного продукта – шотландскую компанию Red Lemon Studios, первый проект которой, носивший название Braveheart, не обрел особой популярности у игроков. Собственно, позже в одном из интервью команда призналась, что первый блин, получившийся по традиции комом, научил их действительно многому, и что следующий релиз их конторы будет более качественным и профессиональным. В том, сдержала ли команда Red Lemon Studios свое обещание, мы сейчас разберемся...



Введение в скупой инопланетный мир

Главное действующее лицо компьютерной игры - как уже догадались даже те, кому не довелось смотреть сериал, - астронавт Джон Крайтон. В ходе развития абсолютно линейной сюжетной линии к нему могут присоединяться до двух персонажей, управляемых AI. В вооружении преобладают бластеры и лучеметы, для фанатов рукопашного боя предусматриваются кулаки и замечательные супертехнологичные дубины. Нам предстоит сражаться как с космическими монстрами, крупными хищниками и взрывающимися, а также плюющимися растениями, так и с вполне человекоподобными живыми формами чужих цивилизаций. После смерти отдельно взятый противник в качестве компенсации за потраченное здоровье, силы или же патроны оставляет единицу инвентаря, в числе которого может оказаться и боеприпасы, и нечто, что отдаленно напоминает, простите, желто-зеленую дрянь, а в действительности является очень даже конвертируемой на гуманоидные деньги вещью (еще бы, да ведь это самая настоящая гуманоидная шкура!). Очень скоро после начала игры мы обнаружим город, в который будем возвращаться еще не раз для купли/продажи элементов экипировки, получения информации и новых заданий. Да-да, универсальная модель Diablo до сих пор не дает покоя не претендующим на гениальность разработчикам...

Без слез не взглянешь

Впрочем, технические возможности тоже далеко не на высоте. Трехмерный игровой движок в комплекте с подвижной игровой камерой, намертво прикованной к активному персонажу, действительно удобен, и в этом ему не откажешь, за исключением случаев, когда персонаж, управляемый AI, убегает за пределы экрана. Сложно предположить, сколько в действительности было задействовано сценаристов в работе над этой игрой, но одно можно утверждать смело – их было недостаточно. Явно недостаточно для того, чтобы игрок остался доволен. Если в игре где-то и появляется текст, то его едва хватает на бедно оформленный сюжет, а всплывающих подсказок ждать вообще не приходится. Мне жаль команду Red Lemon Studios, вопрос нехватки кадров у них стоит действительно остро: игрушке недостает не только сценаристов, но также художников и аниматоров. За всю игру я не увидел ни единого анимированного лица, не говоря уже о таких вещах, как пусть короткий, но красивый вводный мультик и разнообразие движений главного персонажа. К слову, преимущество нашего героя перед инопланетным вражеским субъектом возможно только в одном – в скоро-стрельности оружия, так что приготовьтесь в очередной раз насиловать мышку.

И кому это может понравиться?

Наверное, только истинным поклонникам телесериала, ведь по сути своей черпать восторженные эмоции тут не из чего. И не стоит обнадеживать себя натяжными параллелями с Diablo - уровень у данной игрушки совершенно не тот. А итог здесь может быть только один: Red Lemon Studios еще есть над чем работать, а также за что оправдываться в следующем интервью.

Между прочим...

Fascape называют одним из самых дорогих научно-фантастических сериалов с бюджетом каждого отдельно взятого эпизода до 1,4 миллионов долларов. Популярность Farscape на Западе не уступает популярности таких монстров Sci-Fi жанра, как Star Trek и Babylon 5. Отечественному телезрителю продукт может быть знаком под названием "На краю вселенной", сериал транслировался на канале ТНТ до кризисной ситуации вокруг "Медиа-моста".

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™ II







A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

Icewind Dale 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icewind Dale, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons.

Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icewind Dale, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!

- **Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons**
- **Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах**
- **Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями**
- **Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов**
- **Новые портреты персонажей**

ФИРМА «1С» · Distributed by: Virgin INTERactive · Interplay™ BY GAMERS. FOR GAMERS.™ · BIOWARE™ INFINITY ENGINE · OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT · BLACK ISLE STUDIOS™ · DUNGEONS & DRAGONS

Андрей Щур

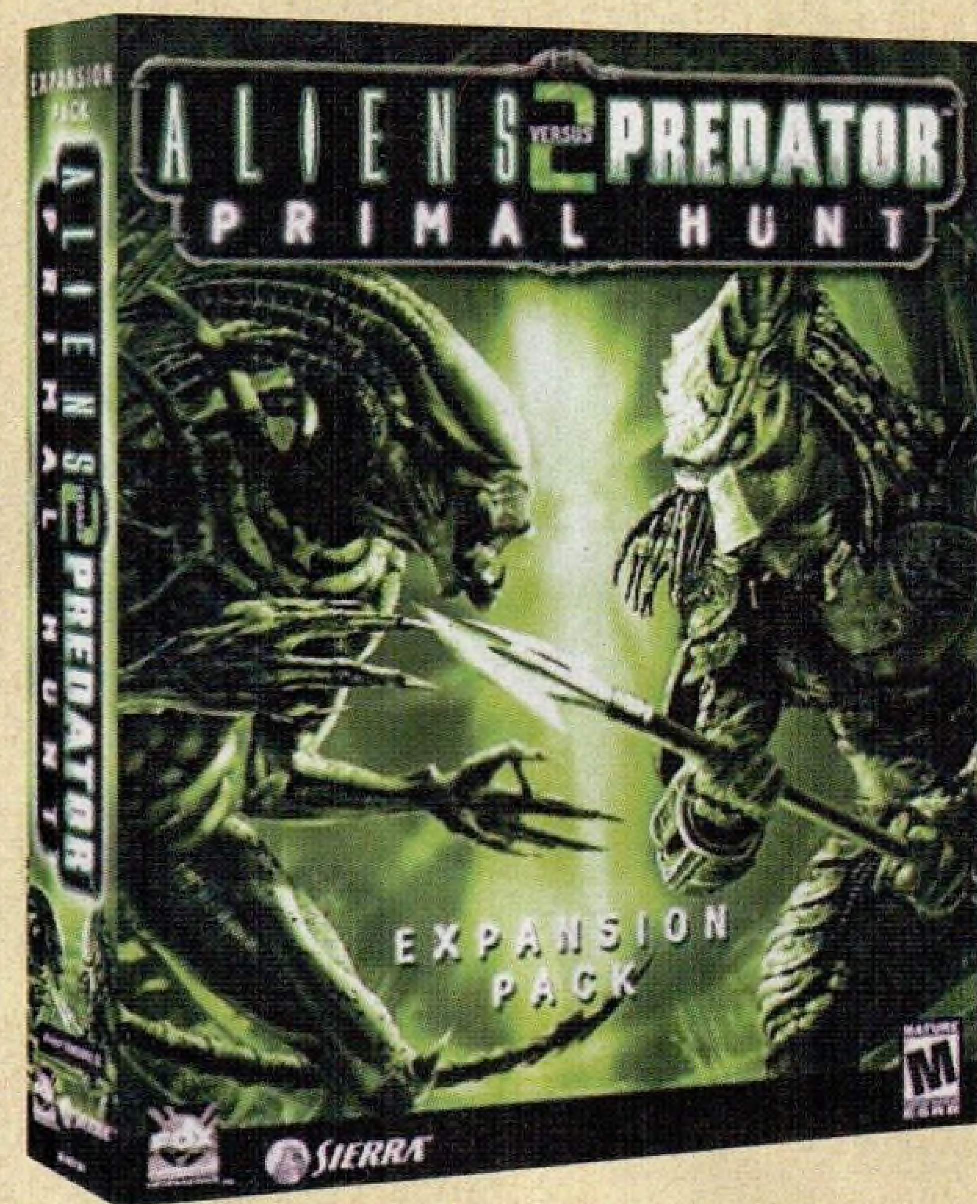
Alien versus Predator 2: Primal Hunt

И снова здравствуйте!

- Кузьмич, ты каким номером палил?
- Пятерка.
- Мдааа, кучно пошла. Аккурат между нами...
Из к/ф "Особенности национальной охоты"

Издатель	Sierra http://www.sierra.com
Разработчик	Third Law Interactive http://www.thirdlaw.com/
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-II 400, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.sierra.com/games/aliensvspredator2/expansion/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2540.html
Смотри на диске	Скриншоты

Рейтинг Add-on



Капрал Эндрю Харрисон не стал таким же известным компьютерным героем, как Гордон Фримен или Лара Крофт, но определенную долю популярности все же заработал. Точнее, поделил ее с двумя своими "сослуживцами" - клыкастым и хвостаСтым. История, рассказанная в Aliens versus Predator 2, оказалась очень мощной и аккуратно выдержанной в стиле вселенной фильма Aliens. И хотя была она вполне самодостаточной, даже посудному ершику было понятно, что продолжению быть. Не могут оставить на Западе хорошие идеи, пока не затретируют их до конца. Не могут и все.

Спик инглиш? МГИМО финишд?

Всем был хорош капрал Харрисон, только есть у него плюс, который в компьютерных играх почему-то принято расценивать за минус. Мужик он. А куда в наш век женской эмансипации мужским героям? Да практически никуда. Общественность требует равноправия, а также побольше хлеба и этих... как их... грудастых зрелищ, в общем. Что и появилось в адд-оне Primal Hunt во всей матримониальной красе.

Помните ту милую особу из оригинальной второй части, заехавшую в одном из мультиков Харрисону по чайнику прикладом? Силь ву плюйте и радуйтесь - это и есть наш новый главный герой. Дуня, Дуняша, Дунюшка. Майор, помощница самого генерала Рыкова. Несмотря на двадцать четвертый век и всеобщую мировую интеграцию, говорит по-прежнему с ужасным русским акцентом. Точнее, с русским акцентом из американских боевиков. Зато в самой первой сцене являет зрителю свои поистине дояркины (кровь с молоком!) формы, общаясь из душа со своим возлюбленным Дмитрием. К сожалению, после столь обещающего начала Дуню вызывает Рыков и все оставшееся время адд-она она не расстается с бронежилетом и бронештанами. Натуральное кидалово...

Один эпизод по цене трех

Лично меня AvP2 радовал лихо завернутой сюжетной линией, постепенно вводившей игрока в курс событий. В первой миссии, если помните, даже пострелять-то надо было только в самом конце. Но если вы хотели того же от простого адд-она, то можете смело забыть об этом. Напутственное слово генерала, пара скриптовых сценок и вот мы уже в игре, ломимся вперед через выскакивающие из всяких темных углов оравки (маленькие оравы - штуки по три-четыре) Чужих.

В принципе, такое безобразие простительно - Primal Hunt ведь не полная отдельная игра, а всего лишь адд-он, в котором только по три (!) миссии за каждого из трех персонажей. По три огромных, насыщенных сюжетом, но все равно дьявольски коротких миссии, которые проходятся за две ночи.

Игровая история закручивается вокруг некого древнего артефакта, принадлежавшего могущественной расе Пилотов, сгинувшей за несколько тысяч лет до событий AvP 2. Сгинуть они сгинули, но после себя не убрали, поэтому теперь имеем мы в центре внимания какую-то монетообразную блюмбу, ради которой весь сыр-бор. Главное, совершенно непонятно, чего же от нее надо всем трем расам, но хотят они ее и все тут. Люди - потому что любопытные по натуре, Хищники - потому что первыми нашли, а Чужим, видимо, просто блестящая штукенция понравилась.

Что нового?

И вот первой в бой бросается наша Дуня. Поскольку весь арсенал собирается практически в самом начале первой миссии, стоить сказать пару слов об оружейных новинках. Новостей тут всего две, одна хорошая, другая плохая. Начну со второй. Называется "Нам лавры Лары спать спокойно не дают". Двойные пистолеты, толку от которых только разве что сразу с двух сторон застрелиться. Реально используются не чаще своего одиночного варианта, кроме одного момента, где из них нужно пристрелить Преторианца

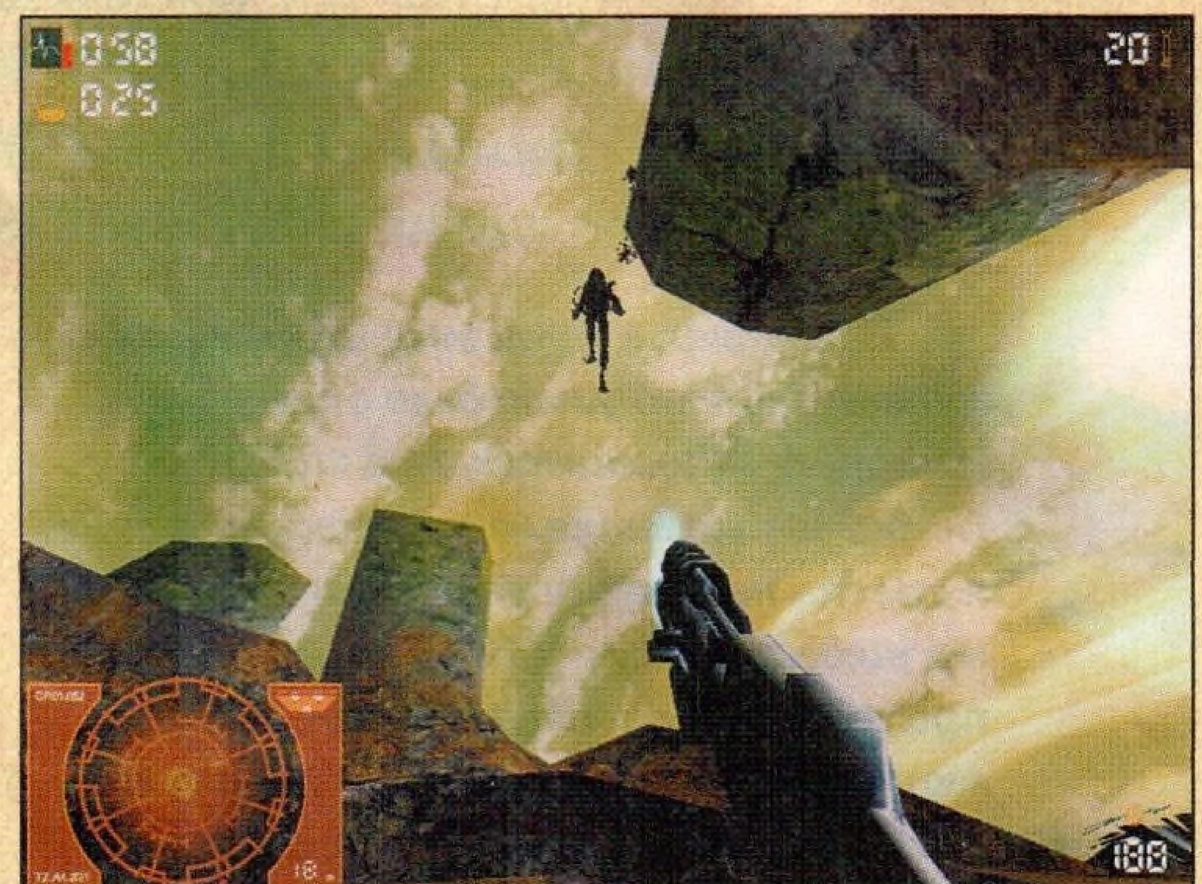

Играя за Хищника, мы снова первым делом отправляемся на охоту. Серьезный Сэм, где ты?



Генерал меня вызывает, Дима. Так что обломалось тебе, милый


Преторианец. Толстый, зверюга


Что в оригинале, что в адд-оне, снайперка нафиг не нужна. Зато какой зум!


Если это десантники, то кто тогда я?!

(здоровенного такого Чужого, хранителя Роя).

Ну а хорошей, даже отличной новостью оказалась возможность таскать с собой автоматические стационарные пушки, с помощью которых так легко стало устраивать на Чужих настоящие засады. Выбираешь коридорчик попрямей, ставишь пушки у стен, ломишься вперед, пока музыка не сменяется на боевую, после чего драпаешь обратно, разворачиваешься и изничтожаешь Чужих сразу из трех стволов. Настроение достигает отметки "моя крут!", сворачиваешь свою мобильную артиллерию, перепрыгиваешь через сочащиеся кислотой останки и топаешь, насвистывая что-нибудь бравурное, в следующий коридор.

Но это что касается нововведений в арсенал Дуньки. А вот с остальными героями все хуже. У Хищника добавилась только несамонаводящаяся скорострельная пушка, эффективность которой вызвала большие сомнения, а Чужой (в адд-оне его заменил PredAlien - зверушка, образовавшаяся от скрещивания Хищника и Чужого) вообще остался "при своих". Как венец эволюции, который улучшать - только портить, видимо.

Чего бы такого сделать сякого

Разработкой Primal Hunt'а занималась команда Third Law Interactive, известная, прежде всего, своим шутером KISS. Что ж, разработка самостоятельного проекта благоприятно отразилась на качестве PH - налицо работа над сценарием, попытка излагать события в духе оригинальной игры. Все это здорово, конечно, но вот с графической стороной у разработчиков вышло чуток похуже, чем с сюжетной.



Архитектура уровней, что присутствовала в AvP2 (которая и по тому-то времени уже не была суперпродвинутой), сейчас, через девять месяцев, смотрится довольно средне, а местами вообще откровенно бедно - достаточно вспомнить угловатые стенки пещер Чужих, ничуть не изменившиеся за прошедшее время. Да, благодаря таким не шибко детализированным пейзажам уровни и получились здоровенными, но ведь можно ж не только больше, но и лучше!

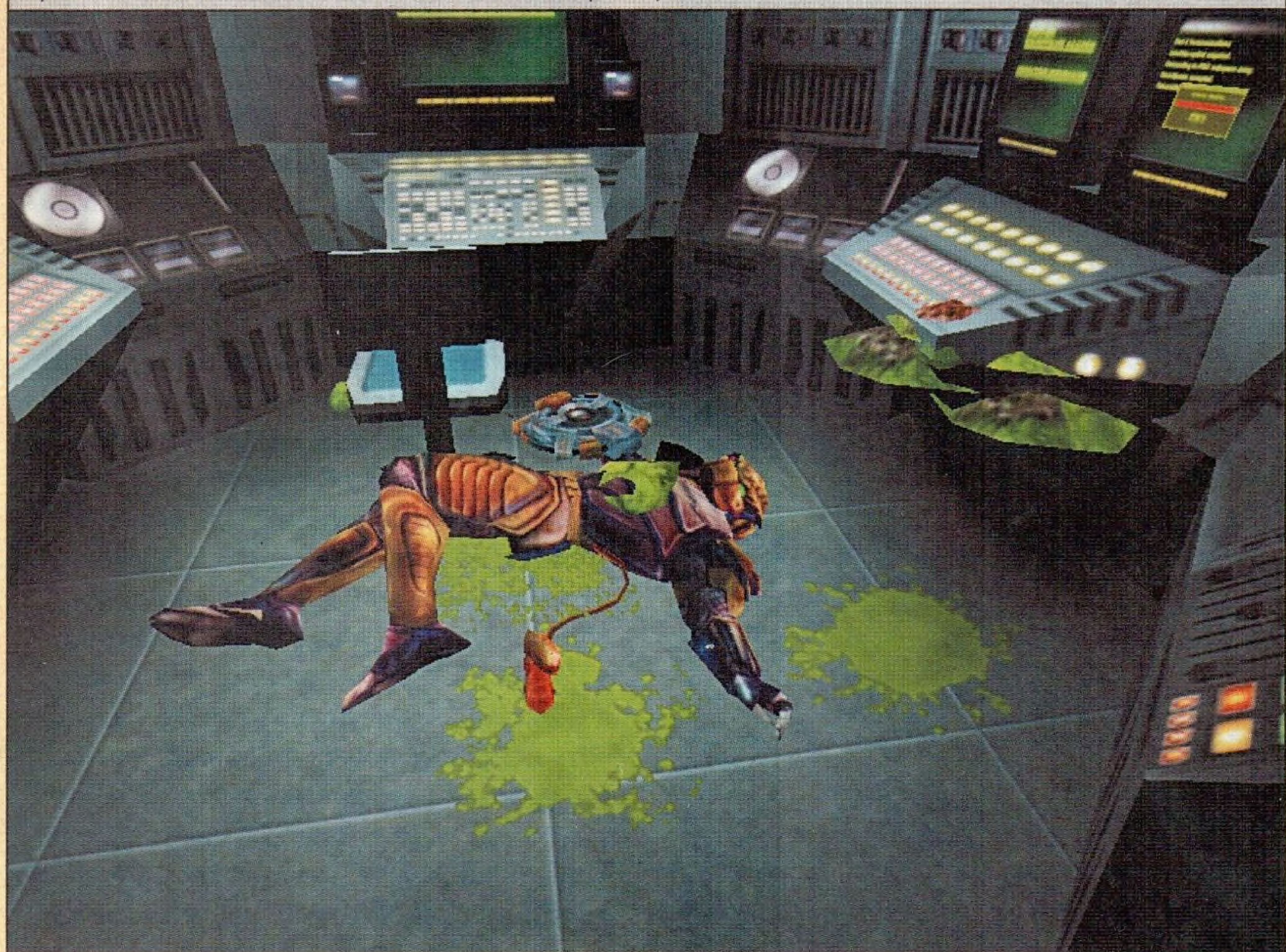
Вызывает недоумение и анимация персонажей в скриптовых мультфильмах - есть несколько ляпов, когда персонажи передвигаются в боевой стойке при абсолютно не боевых событиях, что смотрится довольно забавно: двое постояли спокойно, потрепались о том, о сем, а потом двинулись дальше по коридору в полуприсяде с автоматами наперевес, дико озираясь по сторонам...

Неразлучная троица снова в деле

В целом Primal Hunt вполне соответствует своему предназначению. Это действительно неплохое дополнение для тех, кто прошел AvP 2 и кому этого показалось мало. Небольшой кусочек, дополняющий основной сюжет игры, плюс возможность еще раз побояться во тьме за Пехотинца, поурчать над очередным трофеем-скальпом за Хищника и посидеть на потолке за Чужого.

А пока, выражаясь словами генерала Михалыча, всем спать. Завтра ж на охоту!

Чужие - они такие, они из кого хошь выпрыгнут...



Tsunami 2265

Андрей Вендиловский

Волны в стакане

Издатель	Got Game Entertainment http://www.gotgameentertainment.com/
Разработчик	Prograf Research Interactive http://www.prograph.it
Жанр	FPS
Требуется	Pentium II 400, 128 Mb RAM, 8 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 700, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.prograph.it/tsunami/tsunami_EN.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2630.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 2.6

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

Принимая в руки эту игру, я уже догадывался, что имею дело с шедевром, который запомнится мне надолго. Но первое же знакомство показало, что я сильно недооценил ее. Итак, перед вами шедевр безвкусицы и кривизны рук, проходящий в разделе "action" под названием "Tsunami 2265". Не прошу его любить и жаловать, но, как говаривал классик – врага надо знать в лицо.

Приступим к вскрытию пациента с рассмотрения сюжета игры: два персонажа – самурай и ронин (самурай, потерявший хозяина), должны выяснить, что за страшные тайны скрываются за аббревиатурой E.L.E.N.A., спасти мир от порабощения злыми силами, человечество от гибели, расплатиться с врагами, а также найти покой и любовь. Правда, итальянским разработчикам не хватило умения воплотить все это достойным образом, так что сюжетик разворачивается на уровне примитивнейших бульварных книжонок одноразового использования, с неотъемлемыми атрибутами Большого Предательства, Долга и непременным Закатыванием Глаз к Небу во время многочасовых разглагольствований между персонажами. Причем там, где весь диалог может поместиться в две строчки. Что наиболее ужасно - самые большие и занудные диалоги начинаются перед каким-нибудь простеньким препятствием! "Дверь закрыта, эту дверь надо открыть, как мы откроем эту дверь, дверь не откр..." Моя бессонница, которая обычно плевать хотела на все, тут сдалась, и уже через пятнадцать минут мне пришлось титаническим усилием воли держать глаза открытыми, чтобы не погрузится в крепкий и здоровый сон под монотонное щебетание персонажей с экрана.

Но тем, кто выберет режим игры dynamic-adventure, придется к этому привыкнуть. "Дядя, дядя! А можно пальнуть мне в того чудика?" - робко спрашивает игрок. "Можно!" - соглашаются добрые дяди-разработчики, – "но один раз и с Великой Целью! И только после того, как решишь эту головоломку". Головоломок много, ведь надо же как-то оправдать "adventure", проставленное в названии игры. И более нелогичных и глупых головоломок свет еще не видывал. Казалось, что создатели ну просто не знали, как еще поиздеваться над нами. А для тех, у которых все возвышенное находится в фиолетовой части светового спектра, есть неприхотливый аркадный режим, где просто много врагов, которых нужно уничтожить. Вот только AI прописан на том уровне, когда монстру хватает мозгов лишь на то, чтобы тупо дернуться и погибнуть под вашими пулями. Что удовольствия от процесса отстрела совсем не добавляет.

Про консервные банки

К этому стоит добавить, что воевать нам придется в многотонных Мехах, которые шагнули, видимо, прямо из какого-нибудь мультфильма об очередных японских трансформерах. Забудьте о красоте и смертоносности Mechwarrior, нам предстоит столкнуться с весьма убогим представлением о таких машинах. Даже то, что их 17 штук, отнюдь не скрашивает печальную картину.

Теперь о самом плачевном – о графике. Первый запуск игрушки привел меня в состояние глубокой растерянности, и я потратил несколько суток, чтобы скачать под свою "видюху" новые драйвера, переустановить винды, собрать и разобрать компьютер, проверить все файлы конфигурации – ну просто не мог я поверить, что графика бывает такая – совсем никакая! Посмотрите на шоты этого убожества. Я не выбирал худшие кадры, просто она действительно такая! По слухам, Tsunami 2265 сделана в стиле аниме, но об этом можно догадаться лишь с трудом, рассматривая лица персонажей или стилизованные спецэффекты, опять пришедшие к нам из дешевых японских мультфильмов. Голые пространства, серия углов, на которые натянута полигонная шкурка – бедность ландшафтов разработчики объясняют сюжетными катаклизмами (но никак не своими кривыми руками), а вот как выглядит персонаж... словно его дохлой камбалой по лицу стукнули. Так и хочется заорать во всю глотку – "Спрайт! Спрайт! Не дайте ему засохнуть!" Тьфу... за такое безобразие создателям лучше сразу сделать себе харакири, пусть они хоть трижды итальянцы.

И как итог – о геймплее. Скажу просто, его тут и не было, все увиденное навевает скуку и отвращение. Вот только одна мысль не дает покоя – сколько же можно издеваться над бедными игроками с помощью вот таких поделок?

Дмитрий Роммель aka Rommel

Джедай моей мечты

Краткое руководство по настройке Jedi Outcast на свой вкус

По темным закоулкам повстанческой базы крадется тень в плаще и шлеме. Впереди – контрольный пост, на котором лениво перебрасываются фразами три солдата в жилетах и открытых касках. Быстрый рывок вперед, несколько взмахов ярко-красного лазерного клинка – дорога свободна. Внезапно распахивается дверь, и на пороге появляется Джедай, держа наизготовку бело-зеленый световой меч. Непродолжительный, но яростный обмен ударами – и незадачливый защитник униженных и оскорбленных, издав предсмертный крик, падает на пол. В наступившей тишине раздается лишь шипение дыхательного аппарата маски Темного Лорда Ситхов. Он не нашел здесь достойного врага...

Этот отрывок иллюстрирует отнюдь не события Episode III. Более того, он не имеет никакого отношения и к многочисленным книгам-апокрифам звездной саги. На самом деле я просто облек в литературную форму пять минут моей игры в Jedi Outcast. Представляю себе реакцию читателя: "Как так? Разве можно было в JO играть за Дарта Вейдера?" Можно, отвечаю я, и не только за Дарта Вейдера. На самом деле, путем совсем несложных модификаций любой Джедай (или Ситх) может настроить внешний вид главного героя (равно как и любого другого персонажа) по своему вкусу. Дело в том, что в JO все модели гуманоидных персонажей (т.е. людей и человекообразных инопланетян) взаимозаменяемы. Никто не помешает вам сменить Кайла Катарна на Десанна, штурмовиков – на повстанцев, а Мон Мотму – на адмирала Файарра. А если к делу привлечь еще и дополнительные модельки с нашего диска... Как насчет игры за Джар-Джар Бинкса или Аурру Синг?

Для проведения необходимых изменений вам потребуется любая программа для распаковки/запаковки zip-архивов. Подойдет хотя бы стандартный WinZip. Лично я предпочитаю Windows Commander: помимо всего прочего, он позволяет просматривать и редактировать архивы как обычные папки. Итак, распаковываем архив assets0.pk3, что лежит в папке \gamedata\base основной директории игры. Находим в нем папку models, а в ней – players. Теперь решаем, что именно нужно изменить. Предположим, вы решили заменить Кайла на Джэн (из серии "чем мы хуже Лариски"). Открываем папку jan и переписываем все ее содержимое (текстуры, glm-модель и скрипты) в папку kyle (не забудьте сделать резервную копию заменяемых файлов!), после чего запаковываем все обратно в архив assets0.pk3. Как вариант, можно заархивировать assets0.pk3 в первозданном виде, а содержимое папки jan сохранить в отдельном архиве с соблюдением древа подкаталогов (не забудьте только переименовать его расширение из zip в pk3).

Изменять таким образом можно не только модели. Музыка и звуки лежат в папках music и sound, текстуры уровней – в папке textures. Форматы у всех этих файлов вполне знакомые: wav и mp3 - для звука, jpg и tga – для графики. В общем, при наличии обычных PhotoShop, Windows Sound Recorder и WinZip (а также фантазии и хорошего вкуса) можно добиться очень впечатляющих результатов. Творите, и да пребудет с вами Сила!



В оригинале здесь сидели Джэн и Кайл



Юрий Пашолок

Operation Flashpoint: Resistance

Beretta 92



Характеристики Beretta 92	
Калибр	9
Патрон	9Х19 мм "парабеллум"
Емкость магазина	15
Масса неснаряженного оружия, кг	0,95
Длина, мм	217
Длина ствола, мм	125
Темп стрельбы, в/мин	-
Прицельная дальность, м	50

Этот, пожалуй, самый известный итальянский пистолет был создан в результате модернизации модели 1951. Beretta 92, принятая на вооружении в 1976 году, используется не только в армии, но и полицией, в ряде стран его можно приобрести как оружие самообороны.

Автоматика Beretta 92 работает за счет энергии отдачи ствола с коротким ходом. Запирание канала ствола затвором производит личинка, шарнирно связанная со стволом (данная схема была разработана на основе основного пистолета Вермахта Walther P.38). Пистолет легко узнать благодаря большому окну кожуха-затвора: это резко снижается вероятность задержки при выбрасывании стреляной гильзы.



Как и модель 1951, в Beretta 92 используется мощный 9Х19 "Парабеллум". Благодаря использованию мощного патрона, относительно длинного (14 калибров) ствола и неплохой балансировке Beretta 92 отличается высокой точностью стрельбы. В пистолете используется двухрядный магазин, вмещающий пятнадцать патронов.

В настоящее время создано около десятка модификаций пистолета (не считая подражаний вроде бразильского Taurus PT-92). Одна из этих модификаций, Beretta 92F, принята на вооружение армии США под именем M9, став заменой "вечно живому" Colt M1911. Кроме того, на базе этого пистолета создан Beretta 93, который по своим параметрам близок к пистолетам-пулеметам. Beretta 92 является одним из самых популярных пистолетов в мире, между прочим, именно им пользовался легендарный Джеймс Бонд.

Не меньшей популярностью пользуется Beretta 92 и в компьютерных играх. Одной из первых игр, где "участвовало" детище итальянских оружейников, стал DooM, правда, узнать его можно лишь по характерному кожуху-затвору. Редкий комбатсим обходится без этого выдающегося пистолета, кроме того, его можно было встретить и в таких играх, как Jagged Alliance 1, 2 и Fallout. "Засветился" Beretta 92 и в Counter-Strike, там из него стреляют аж с двух рук. Последней на сегодняшний момент игрой, где используется Beretta 92, стал Operation Flashpoint: Resistance, адд-он к Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Кстати, до него во Flashpoint вообще не было пистолетов.

Юрий Пашолок

America's Army: Operations

Barret M82A1



Характеристики Barret M82A1	
Калибр	12,7
Патрон	.50 Browning (12,7Х99 мм)
Емкость магазина	11
Масса неснаряженного оружия, кг	14,7
Длина, мм	1549
Длина ствола, мм	838
Темп стрельбы, в/мин	10-15
Прицельная дальность, м	1200-1800

В начале восьмидесятых годов американские военные стали проявлять интерес к крупнокалиберным снайперским винтовкам. Спрос порождает предложение: примерно в это время фирма Barret разрабатывает винтовку, использующую патроны для станкового пулемета Browning M2HB (информацию об этом пулемете вы можете найти в "Оружейной" за май этого года). После испытаний оружия, получившего обозначение M82, был выявлен ряд недостатков, которые были исправлены, после чего винтовка, переименованная в M82A1, поступила на вооружение корпуса морской пехоты США. Винтовка предназначена для подавления не только живой силы противника, но и укрепленных боевых точек, а также легкобронированной техники. Предполагается использование M82A1 и полицией, вот только не понятно, кого собираются с ее помощью отстреливать, ибо по своей мощи это оружие сопоставимо с противотанковыми винтовками времен второй мировой войны.



Винтовка сделана самозарядной (автоматика работает за счет отдачи с коротким ходом ствола), питание производится с помощью коробчатого магазина, вмещающего одиннадцать патронов. Одним из оригинальных решений, использованных в M82A1, является дульный тормоз, поглощающий примерно тридцать процентов энергии отдачи. Есть у этого дульного тормоза и серьезные недостатки: мало того, что вырывающееся из него пламя демаскирует стрелка, так еще и высока вероятность возгорания кустарника или сухой травы. В качестве стандартного оптического прицела используется M3A3 Ultra с десятикратным увеличением. В этом прицеле имеется специальная баллистическая сетка, помогающая корректировать точку попадания, кроме того, в комплекте есть привычный стоечный прицел и мушка.

Боевая карьера M82A1 пока что ограничивается лишь войной с Ираком, чего не скажешь об играх. Достаточно вспомнить серию Delta Force, где Barret M82A1 является одним из самых ходовых "стволов", эта винтовка есть и в совсем недавно вышедшем Delta Force: Task Force Dagger. Напоследок хочется упомянуть один из самых масштабных проектов этого года - бесплатный сетевой комбатсим America's Army: Operations, разумеется, M82A1 и там нашлось место.



Акелла

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК



Frontline Attack: War Over Europe / World War II Panzer Claws

За РОДИНУ

Михеенков

pc cdrom



ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG







Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.

Еще одна особенность игры - простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно



shotgun

QuakeCon 2002

Наши в городе

В середине августа, с 15 по 18, в городке Мескито, что в штате Техас, прошел QuakeCon 2002 - самый крупный на сегодняшний день турнир по Quake3: Arena с призовым фондом в 40.000$. В рядах его спонсоров выступают такие гранды игровой и hi-tech индустрии, как AMD, VIA, ATi, id Software, Linksys, Aspyr и Activision.

M19*LeXer

Несомненно, сам QuakeCon носит в себе гораздо больше, чем просто крупный турнир по Quake3: Arena и Return to castle Wolfenstein. На нынешнем QuakeCon с подачи id Software вновь был представлен публике DOOM3, демонстрация которого происходила в специально подготовленном для этого мини-кинотеатре.

Однако давайте вернемся к главному событию, к турниру по Quake3: Arena. Не раз лучшие российские игроки "штурмовали" американское посольство на предмет получения визы, но все их попытки оказывались тщетными. Роман Татаринов (PELE[PK]) так и не попал на Razer CPL, Роман Тарасенко (Polosatiy) не съездил на прошлогодний QuakeCon. Но когда визу получил M19*LeXer, российское игровое сообщество всколыхнулось и начало с нетерпением ожидать турнир. Уже в третий раз QuakeCon принимает игроков Quake3: Arena, и вопрос, который больше всего интересует quake-болельщиков, – кто же все-таки выиграет этот турнир, сможет ли Джон Хилл (ZeRo4) выиграть третий QuakeCon подряд или же Джонатам Вендел (fatal1ty) вновь вернет себе пальму первенства? И только россияне твердо знали - LeXer всех порвет на британский флаг.

Посевная неразбериха

Турнир проходил по стандартной для Запада схеме. Первый тур Free For All (FFA) или же, по-нашему, просто "мясо". Второй тур был уже дуэльным по олимпийской системе. Когда же от первоначального числа игроков остались только 64 самых закаленных, началась заключительная стадия соревнований, которая проводилась по всем привычной double elimination или же, проще говоря, до двух поражений.

Стоит отметить, что FFA для отборочных туров в России уже давно не практикуется, из этого и результат – LeXer был только пятым в своей группе. Надо сказать, что такой результат сразу вызвал большое волнение, так как не было известно, сколько человек из группы проходит дальше. Но потом вроде все успокоилось – LeXer играет дальше, просто с более низким посевом (#78). Как говорится, нам не привыкать: Алексей Алексеев (b100.death) в Кельне тоже играл с низким посевом (#104) и все же удивил всех, заняв на турнире первое место.



Список карт на QuakeCon 2002 отличался от общепринятых: вместо всем привычной q3tourney2 в турнир включили ospdm8. В финале же в принудительном порядке игралась pro-q3dm6, да и вообще весь турнир прошел на pro-q3dm6, только считанные игры проходили на ztn3tourney1, pro-q3tourney4 и ospdm8. Да и то только те, что были ближе к финалу.

Согласно посеву, наш LeXer находился в нижней части "сетки". В "верхней" находились два других тогдашних фаворита – ZeRo4 и fatal1ty. Поэтому встретиться они могли только в финале. Но и этого не произошло, хотя об этом чуть позже.

Игра навылет

Первое свое испытание LeXer прошел, когда играл с игроком клана Dark Side – cha0ticz'ом на карте pro-q3dm6. Всю игру LeXer проигрывал и только к концу матча смог сократить отставание и выиграть игру с преимуществом всего в один фраг – 12:11. Но и другой фаворит, fatal1ty, тоже не на прогулке был. Сначала ему задал жару латинос fisty, который чуть не скинул его в лузера, проиграв всего 1 фраг на овертайме – 12:13, а потом изрядно потрепал нервы скандинав Aim, однако тут fatal1ty смог переломить преимущество в свою пользу и закончил матч с приличным отрывом – 20:7

Вроде бы QuakeCon шел без всяких неожиданностей, но все еще было впереди.

Одной из первых неожиданностей стал проигрыш Socrates (третье место на WCG USA 2001). Сначала он проиграл скандинаву Aim 6:9 на карте ztn3tourney1, а потом его выбил свой же земляк cha0ticz все на том же ztn. Тем временем нас ожидал матч супертяжеловесов – ZeRo4 vs.

Интервьюируемый *69|Daler



fatal1ty. Результат было очень трудно предугадать - два лучших игрока Северной Америки, да и одни из лучших во всем мире, сошлись в напряженной схватке. Итог ее оказался очень и очень неожиданный – 14:1 в пользу fatal1ty. Другие же результаты винеров были тоже если не шокирующие, то явно неожиданные – czm проиграл [CCCP]kuku 7:15 на ztn, Daler просто не оставил никаких шансов Makaveli – 16:3 на ospdm8. В лузерах же следующий тур принес не меньше сюрпризов. ZeRo4 проиграл cha0ticz и propolys обыграл Makaveli, таким образом, ZeRo4 и Makaveli покидают QuakeCon 2002, заняв места в районе с 9 по 12.

В полуфиналах встретились пары M19*LeXer vs. [CCCP]kuku и fatal1ty vs. 69|Daler. Конечно же, Лексеру соперник достался послабее, чем fatal1ty. Последний не смог сдержать натиск молодого напористого игрока и проиграл 7:13. А LeXer без особых проблем обыграл kuku – 16:0, таким образом образовалась пара финала винеров – M19*LeXer vs *69|Daler. Игра проходила на pro-q3tourney4, можно сказать на лучшей карте Лексера после ztn. И он уверенно выигрывает и оказывается в финале QuakeCon 2002.

Последняя битва

Медленно, но верно турнир подходил к концу. Fatal1ty в лузерах сначала обыграл своего соклановца czm, а потом и kuku. Но на этом его путь закончился. На дороге встал неизвестный отец Daler, который оказался на турнире настоящей "темной лошадкой". Он смог выбраться из минусов и обыграть именитого соперника. Самый что ни на есть респект, Daler!

Наконец, наступил финал. В нем сошлись M19*LeXer и *69|Daler. Для победы Алексею необходимо было выиграть всего одну карту, Daler же должен был победить дважды. Финал проходил при полном аншлаге: все, кто смог позволить себе GTV, наблюдал финальный матч вживе, у кого же возможности оказались поскромней, довольствовался результатами в IRC.

Финал проходил на pro-q3dm6, эта карта, я бы сказал, не особо популярна у нас в России, зато в Северной Америке, как мы смогли убедиться, является чуть ли на самой играбельной.

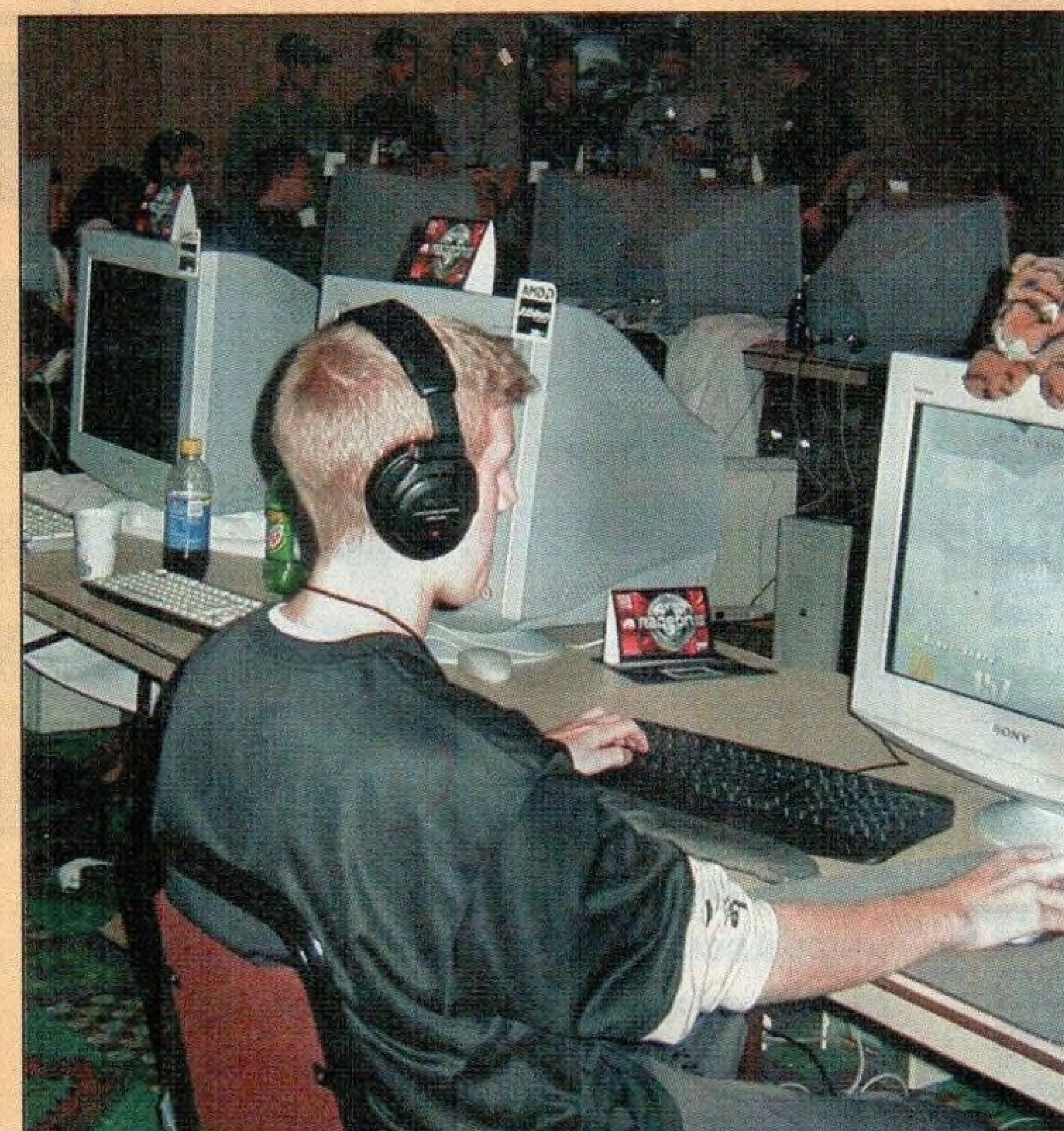
3... 2... 1...

Fight!

Минут 6-7 LeXer просто гонял несчастного американца по уровню. Бедный Daler даже побывал в минусах. Однако потом он понемногу стал сокращать отставание и ближе к концу матча уже серьезно заставил Алексея понервничать. Но выиграть Daler'у, похоже, было не суждено, и в конце концов наш соотечественник M19*LeXer стал чемпионом QuakeCon 2002.

В заключение

Если подводить небольшие итоги QuakeCon 2002, стоит отметить, что на американской дуэльной сцене произошло "обновление": такие гранды, как czm, ZeRo4, Makaveli и fatal1ty, уже начинают уступать более молодым и менее известным игрокам, как kuku, cha0ticz и, конечно же, Daler. Впереди у нас World Cyber Games 2002 и, соответственно, отборочный турнир к нему в США и у нас в России. Кто будет представлять эти страны на финале в Корее, пока остается загадкой. Но, несомненно, в финал пробьются два дарования – M19*LeXer и *69|Daler.


Fatal1ty не расстается со своим талисманом - плюшевым тигренком



По данным разведки

Владимир ВЕСЕЛОВ

Сталь и плоть

Издатель	Strategy First http://www.strategyfirst.com/
Разработчик	Paradox Entertainment http://www.paradoxplaza.com
Жанр	Глобальная стратегия
Дата выхода	Осень 2002 года
Сайт игры	http://www.paradox-entertainment.com/hearts.asp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2528.html
Смотри на диске 	концепт-арт

Об этой игре у нас была краткая информация в майском номере. Но на днях в офисе компании "Сноуболл" нам удалось побеседовать с одним из разработчиков игры Яном Бергквистом (Joakim Bergqwict). Он рассказал о том, в каком состоянии находится игра в данный момент, что сделано, что предстоит.

Тени за сценой

Самое главное – игра будет охватывать весь мир, причем именно наш мир. Все государства, существовавшие накануне второй мировой, будут присутствовать, хотя далеко не за все можно будет играть. Достаточно точно воссозданы международные отношения того времени, каждое правительство будет иметь свою ориентацию (причем у народа ориентация может быть совсем другой). Так что уже в начале игры придется задуматься, какую политику проводить, кто может быть вашим потенциальным союзником, а кто противником.

Международные отношения в то время были гораздо сложнее, чем в нынешнее. Начнем с того, что полюсов было не один и не два, а целых три – демократия в Англии и Америке, фашизм в Германии и Италии и коммунизм в России. Остальные страны тянулись к какому-то из полюсов, причем на силу этого притяжения влияли идеология, национальные и исторические предпочтения, реальная сила стран-гегемонов. Поэтому некоторые альянсы в то время были совершенно невозможны (например, Польша ни под каким видом не могла заключить союз с СССР, для англичан был невозможен союз с Германией, а вот Россию от такого союза ничего не удерживало). Чтобы сделать игру более гибкой, предоставить игроку больше возможностей, разработчики ввели систему кабинетов министров.

В каждой из держав в любой момент существует несколько таких кабинетов, один правящий, остальные потенциальные. Например, в Германии будут, помимо фашистского кабинета, присутствовать коммунистический и демократический. При определенных условиях может произойти смена кабинета, и, как следствие, ситуация с союзниками и противниками для данной страны изменится.

Как именно будет происходить смена кабинетов, какие усилия нужно будет прилагать игроку, чтобы все страны вокруг стали дружественными, мы поговорим после релиза. Сейчас только отмечу, что это одна из самых интересных фишек игры.

Рожденный ползать и летать

Следующим любопытным моментом игры является система доктрин. Например, для Германии во второй мировой главной была доктрина блицкрига (в войне на Западе она себя вполне оправдала, а вот на Востоке с треском провалилась). Англо-американцы сделали ставку на доктрину стратегических бомбардировок (и до сих пор считают, что именно она привела Германию к краху, хотя факты свидетельствуют об обратном). У японцев была доктрина стратегического периметра, у русских - войны малой кровью на чужой территории, ну и так далее. Вот все эти доктрины (и еще многие другие) можно будет применять в игре. Правда, разработчики слегка подкорректировали реальность по типу "на каждый газ есть противогаз", так что можно будет разрабатывать, так сказать, контрдоктрины. Например, немецкой системе "волчьих стай" нужно будет противопоставить систему морских конвоев. Что будет выдвинуто против блицкрига, пока не ясно, но что-то явно будет.

Естественно, что осуществлять доктрину на ровном месте нельзя, нужно загодя готовить промышленный потенциал. Ну а для этого придется заниматься научными изысканиями. И тут игроку будет дана известная свобода действий, так что теоретически атомную бомбу смогут создать первыми не только американцы, но и немцы или русские. Но именно теоретически – промышленный потенциал США делает их наиболее реальными претендентами на победу в ядерной гонке. Впрочем, у СССР был свой потенциал – ГУЛАГ, который из ничего мог создать все. К сожалению (или к счастью), этот потенциал использовать в игре будет нельзя.

Не будем спешить

До выхода игры осталось совсем немного времени, поэтому я не стану сейчас выдавать вам все ее тайны. Вот после релиза (а мы надеемся, что, благодаря отличным отношениям с компанией "Парадокс", игра попадет к нам в руки несколько раньше) развернусь в полную силу. Пока же отмечу только, что, как и все игры данной фирмы, Hearts of Iron обещает быть очень интересной, особенно для Настоящих Стратегов.



Павел Шумилов

Из искры возгорится пламя

Издатель	JoWooD Productions http://www.jowood.com
Разработчик	TriNodE Entertainment GmbH http://www.trinode.de
Жанр	TBS
Дата выхода	http://www.1914-online.com
Сайт игры	III квартал 2002 года
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2609.html
Смотри на диске	скриншоты

Эта война положит конец войнам.
И следующая – тоже.
Дэвид Ллойд Джордж,
премьер-министр Великобритании
в 1916-1922 г.г.

Одна спичка – мелочь, ерунда. Ее так легко сломать, чиркнув о коробок чуть сильнее, чем нужно. Не каждый курильщик сможет в ветреную погоду отравить себя и окружающих очередной дозой никотина, а умелец, способный с одной спички разжечь костер под проливным дождем, заслуженно получает от коллег-туристов уважение и внеочередные сто граммов жидкой валюты, имеющей хождение на территории РФ. Слабый, едва теплящийся огонек податливо трепещет при малейшем колебании воздуха, и зрители невольно задерживают дыхание, боясь помешать таксисту Корбену Далласу спасти Вселенную. Но стоит только кинуть зажженную спичку в подходящую среду, и результат ошеломляет: горят леса и торфяники, взлетают на воздух склады боеприпасов и бензоколонки, взрывом разносит крюйт-камеры и пороховые погреба. Важно знать место.

Два выстрела 28 июня 1914 года в Сараево, оборвавшие жизнь наследника австро-венгерского престола эрцгерцога Франца-Фердинанда и его супруги, стали как раз такой спичкой, брошенной в нужном месте. "Балканский котел", крышка на котором и без того подпрыгивала не первый год, взорвался. По иронии судьбы, толчком к началу Первой мировой войны послужило стремление Боснии и Герцеговины выйти из-под протектората и присоединиться к Сербии. Как тут не вспомнить балканские события последних десяти лет. Ровно через месяц после убийства кронпринца Австро-Венгрия объявляет сербам войну, а к 4 августа в конфликт вовлечены уже все ведущие европейские державы: Германия с одной стороны и "Антанта" (союз Франции, Англии и России) с другой. В этот момент и берет старт стратегия "1914 – The Great War".

Грудь в крестах

В игре вам отводится роль офицера одной из сторон. Фигуры достаточно значительной, чтобы командовать крупными соединениями и проводить масштабные операции, но мелковатой для принятия действительно важных решений. Как следствие, в ходе кампаний придется мотаться по всему фронту, подчиняясь приказам сверху, и проявлять талант полководца, осознавая, что на общий ход войны это никакого влияния не окажет. Германии суждено быть разбитой, а триумф альянса неминуем, как очередная серия кинохроник про Гришу Чайникова. Зато миссии будут аутентичные, основанные на реальных сражениях. Впрочем, можете не мечтать о повторении Брусиловского прорыва, блестящей операции, спасшей англо-французские войска при Вердене. Россию привычно "забыли", в союзниках числятся Великобритания, Франция и США (к слову, официально вступившие в войну лишь в 1917 году и практически не участвовавшие в боевых действиях). Неужели кто-то удивлен?

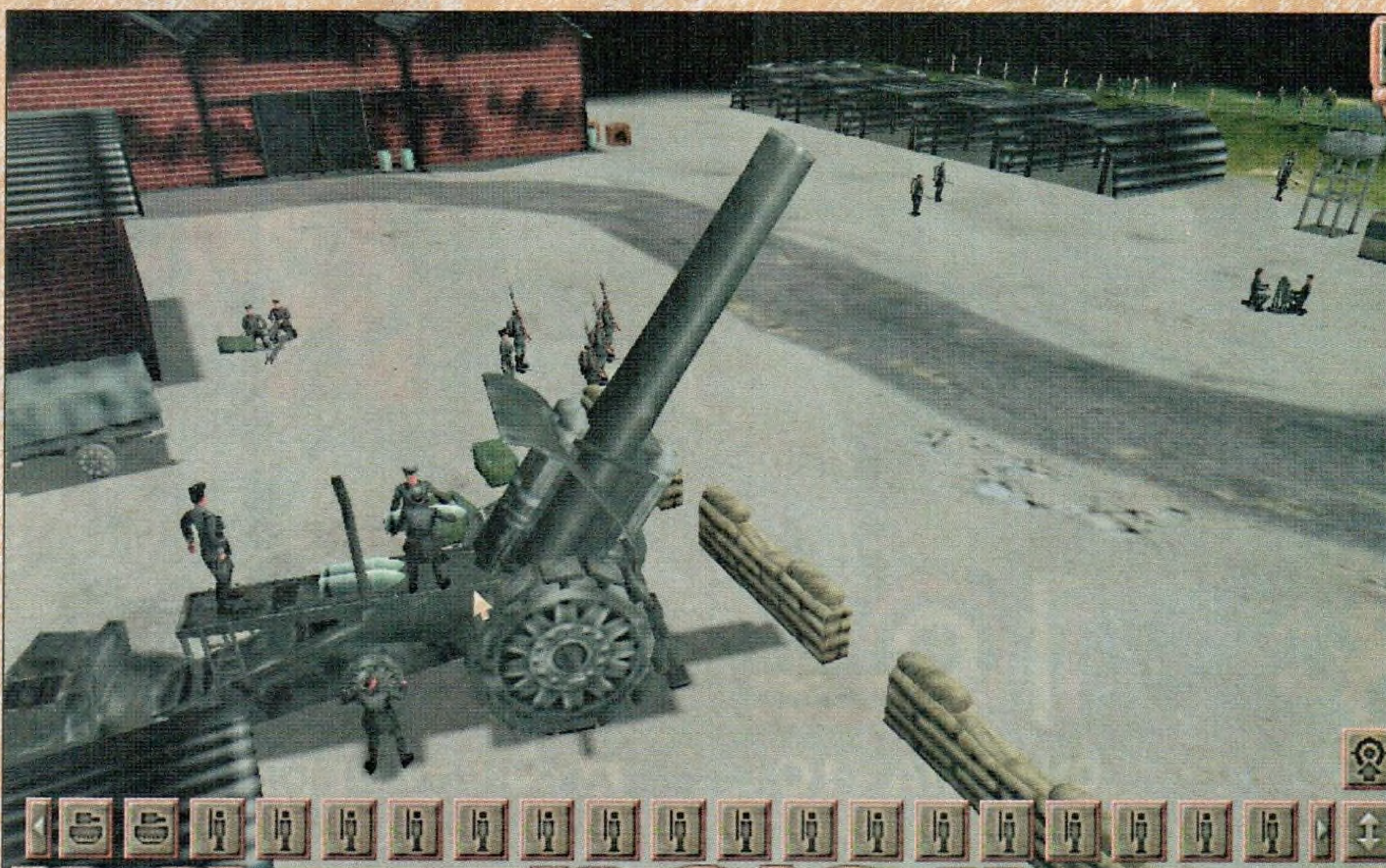
Наука и техника

Давно подмечено, что военная мысль особенно прогрессирует во время глобальных конфликтов. Первая мировая отмечена "артиллерийскими сражениями", собирающей щедрые кровавые жертвы шрапнелью и рассыпным строем, немцы стали применять огнеметы и ядовитые газы, а англичане изобрели танки, пусть их дебют при Сомме и выдался неудачным. Особенно приятный штрих – войска набирают опыт и переходят за вами из миссии в миссию, становясь ветеранами. Трехмерные модели техники радуют детализацией и сходством с прототипами, а ландшафты вызывают восхищенные возгласы. Оно и понятно, в походовой игре высокий показатель fps ни к чему, можно и расстараться. Про систему ходов, кстати, пока толком сказать ничего нельзя, но проскальзывающие сравнения с Combat Mission наводят на мысль, что бой, возможно, будет пофазовым.

Передел мира

После того, как в 1918 году дым над полями сражений рассеялся, политическая карты Европы сильно изменилась. Распались Османская и Австро-Венгерская империи, расширились владения Великобритании и Франции, на долгие годы перестала представлять из себя серьезную силу побежденная Германия, появились новые государства. Чем эта война закончилась для России, вы и сами отлично знаете. Может, оно и к лучшему, что наша страна в игре не участвует. Будем безжалостно крошить чужие войска. В Германии 1914 – The Great War уже вышла, а вот об английской версии пока не слышно. Учитывая хорошие связи наших издателей с немецкими, можно с высокой долей вероятности предположить, что в России игра тоже появится. Тема неизбитая, стратегий по Первой мировой в обозримой временной окрестности не наблюдается, тем более – походовых, и эта искра оригинальности заставляет ждать проект с особым интересом.


В воздухе "Красный барон" Манфред фон Рихтгофен


Перед вами небезызвестная "Большая Берта", хотя пропорции, конечно, не соблюдены

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

ЦЕНА СТРАХА

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

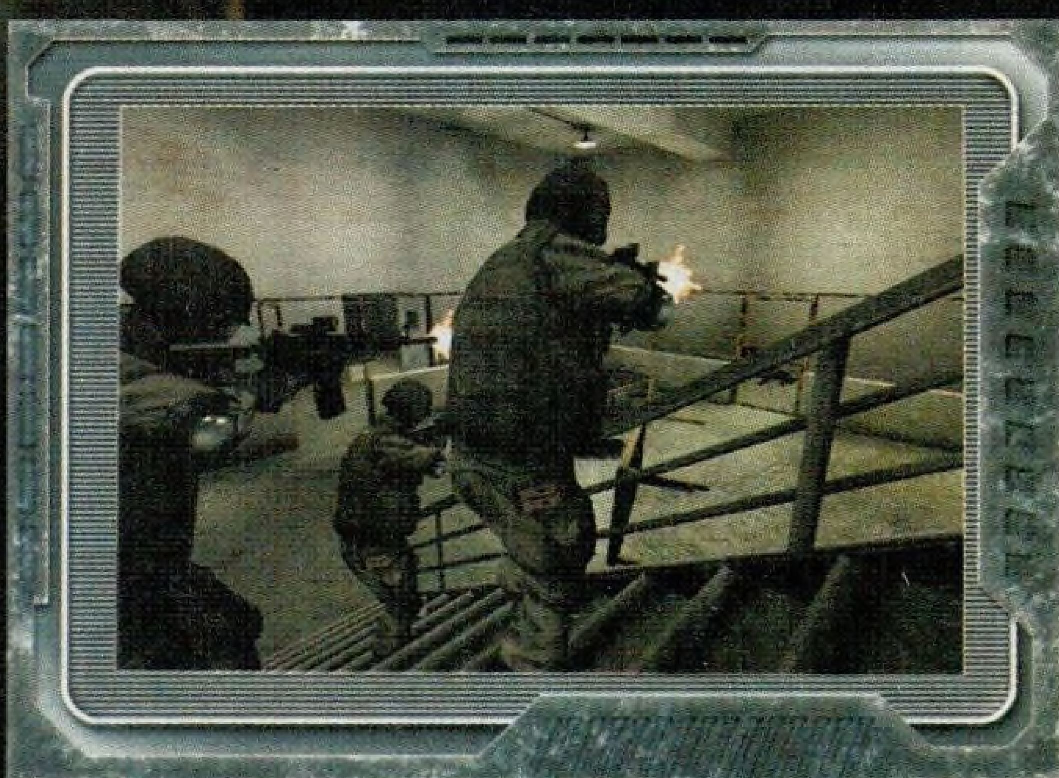
Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецагента Джэка Райана.

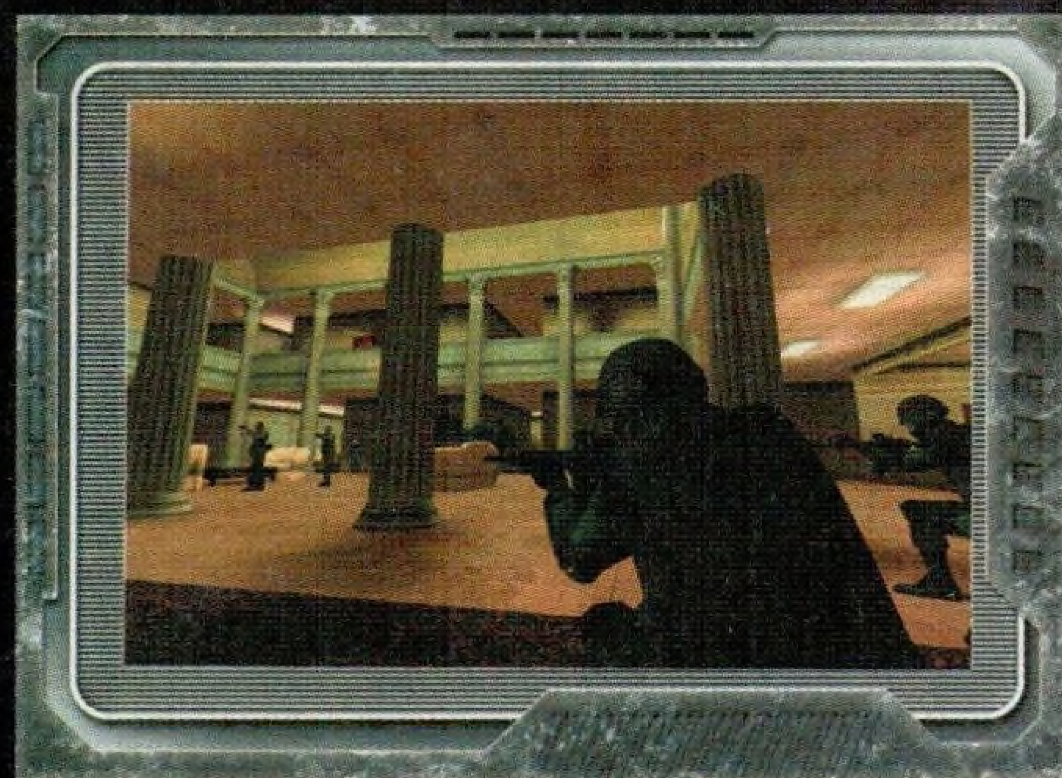
Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества.

Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com







Локализовано компанией **Revolt Games.** Издатель **"Руссобит Паблишинг"** Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: **office@russobit-m.ru,** адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**











American Conquest

По данным разведки

Колонизация

Павел Шумилов

*Белый человек давал нам много обещаний,
больше, чем я могу вспомнить.
Но сдержал он только одно:
обещал забрать нашу землю и забрал.*

Вождь Красная Туча из племени сиу

Издатель	Руссобит-М, CDV http://www.russobit-m.ru, http://www.cdv.de
Разработчик	GSC Game World http://www.gsc-game.com
Жанр	RTS
Дата выхода	I квартал 2003 года
Сайт игры	http://www.americanconquest.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1000.html
Смотри на диске 	скриншоты, обои

Казаки меняют имидж. Сбривают длинные вислые усы и выпячивают гладко выскобленные по европейской моде волевые подбородки. Прячут оселедцы под напудренными париками. Вместо необъятных шаровар и рубах с вольно распахнутым воротом натягивают строгие мундиры и начищенные до блеска кирасы. Учат языки, в конце концов. Места в трюмах "Мэйфлауэра" и колумбовых каравелл забронированы. Уже не запорожские рыцари, но – колонисты, конкистадоры и пилигримы ступят на песок по ту сторону Атлантики. Пройдут, разинув рот, по улицам Теночтитлана, истребят бизонов и найдут золото, раскурят с вождями краснокожих "трубку мира" и выльют чаю в Бостоне, штат Массачусетс. Украинская команда GSC Game World делает стратегию American Conquest, посвященную трем столетиям из истории освоения Нового Света.



Собор Колониальной Богоматери. Памятник архитектуры, охраняется государством



Смешались в кучу кони, люди... Наглядный пример масштаба будущих сражений

История, написанная кровью

Стараниями наших соседей-славян словосочетание "historical RTS" имеет все шансы укорениться в игровой индустрии и, что гораздо важнее, в умах миллионов простых американских потребителей, голосующих кредитной карточкой Visa Classic и хрустящими банкнотами нежно-зеленого окраса. "Казаки" уж было ступили на скользкий путь исторической достоверности, непривычный для игроков, вскормленных общеобразовательной манной серией "Age of что-то там". Но страшно далеки были европейские средневековые разборки от североамериканского народа и потому не интересны. То ли дело охватываемый American Conquest временной отрезок с 1492 по 1813 годы, от высадки Колумба до второй англо-американской войны. Это все свое, родное.

К примеру, шесть исторических сражений, включая битвы при Лексингтоне и Саратоге, услышав о которых, истинный гражданин США сразу начинает искать глазами ближайший звездно-полосатый флаг. Не по причине неистребимого занудства, но исключительно ради расширения читательского кругозора раскрою тему.

В Лексингтоне в апреле 1775 года произошло первое вооруженное столкновение противоборствующих сторон (в нем взяли верх британцы), а победа колонистов при Саратоге в октябре 1777 года считается переломным моментом Войны за независимость.

Не отстают по части достоверности и четыре обещанных кампании. Каждая фокусируется на одном из известных этапов освоения Америки: экспедиция испанца Франсиско Писарро (1532–1533), в погоне за наживой уничтожившего древнюю цивилизацию инков; Семилетняя война за территории в Новом Свете между Англией и Францией (1756–1763); собственно Война за независимость (1775–1781); и, наконец, борьба объединенных индейских племен под предводительством вождя Текумзе против захвата их земель американскими колонистами (1809–1813). Впрочем, как верно замечают киевляне, они все-таки не учебник пишут, а игру. Так что ожидает нас исключительно вкусная и здоровая пища – не легкоусвояемая жвачка, но и не зубодробительный гранит науки.

Индейские перья, английская сталь

При подсчете задействованных в игре сторон остро ощущается нехватка пальцев на руках. Судите сами. В роли гостеприимных хозяев (дикарей и кровожадных чудовищ) выступают инки и майя, ацтеки и разнообразные индейские племена. В частности, обещаны сиу, гуроны, делавары и ирокезы – сухие строчки пресс-релиза звучат как выдержки из романов Фенимора Купера. Кстати, с индейцами вовсе не обязательно ссориться. Система дипломатии позволит заключать альянсы, торговать с нейтральными племенами и даже заручаться их военной поддержкой.

Между прочим...



Текумзе, легендарному вождю индейцев-шайенов, помимо несомненных военных и дипломатических талантов, приписывают еще и сверхъестественные способности. Над американскими лидерами висит так называемое "проклятие Текумзе". Говорят, индейский предводитель накануне своей гибели предрек, что ни один из президентов, избранных в год, заканчивающийся на "ноль", до окончания срока своего правления не доживет. Правда это или вымысел - неизвестно, однако жуткое пророчество за редкими исключениями исправно сбывается. Вспомните хотя бы Линкольна или Кеннеди. Кстати, нынешний президент США Джордж Буш-младший избран как раз в 2000 году...

Между прочим...



В нашем распоряжении имеется коротенькая неинтерактивная демка, показывающая сражение между англичанами и американскими колонистами. Выглядит все ужасно красиво: войска выстраиваются друг против друга стройными радами, обмениваются залпами, переходят к рукопашной. Своевременно появляется кавалерия обеих сторон и вносит свою лепту во всеобщее веселье. Заметно различие в тактике, английская пехота стреляет залпами, а американские охотники ведут беглый огонь в рассыпном строю. Четко видна перезарядка мушкетов "в шесть разделений", а всадники очень реалистично орудуют саблями.

Количество находящихся на поле боя юнитов потрясает. Собственно говоря, отдельные юниты тут как-то теряются, действуют массы. Так что в этой игре явно придется командовать не отдельными людьми, а ротами и батальонами. Но не стоит забывать, что роты и батальоны состоят из отдельных людей. Как в жизни, словом.

Но продолжим загибать пальцы – гости континента (захватчики и оккупанты) представлены англичанами, французами и испанцами. Не забудьте и вполне самостоятельных американцев, осознавших себя единой нацией и решивших по этому поводу не платить налоги метрополии.

Разнообразие отнюдь не мнимое: различаются воины, методы ведения боевых действий и даже системы сбора ресурсов (ну не знают индейцы секрет изготовления пороха – извольте покупать у бледнолицых собак). Местным жителям свойственна тотальная неорганизованность и отсталость в техническом плане, но это окупается численностью и некоторым подобием магии у шаманов. Европейцы, напротив, восседают на жутких лошадях и наводят на аборигенов ужас разящими на расстоянии громовыми палками, умеют ходить строем и маневрировать, однако все эти преимущества сойдут на нет при неумелом руководстве, чем не преминут воспользоваться вооруженные луками и палками-копалками хозяева. Как говорится, два мира – две системы, все логично. Куда больше радует тот факт, что обещаны также различия между представителями одного лагеря, и в битве, к примеру, испанцев с англичанами дифференциация происходит вовсе не только по цвету мундиров.

Рука бойцов колоть устала, и ядрам пролетать мешала гора кровавых тел

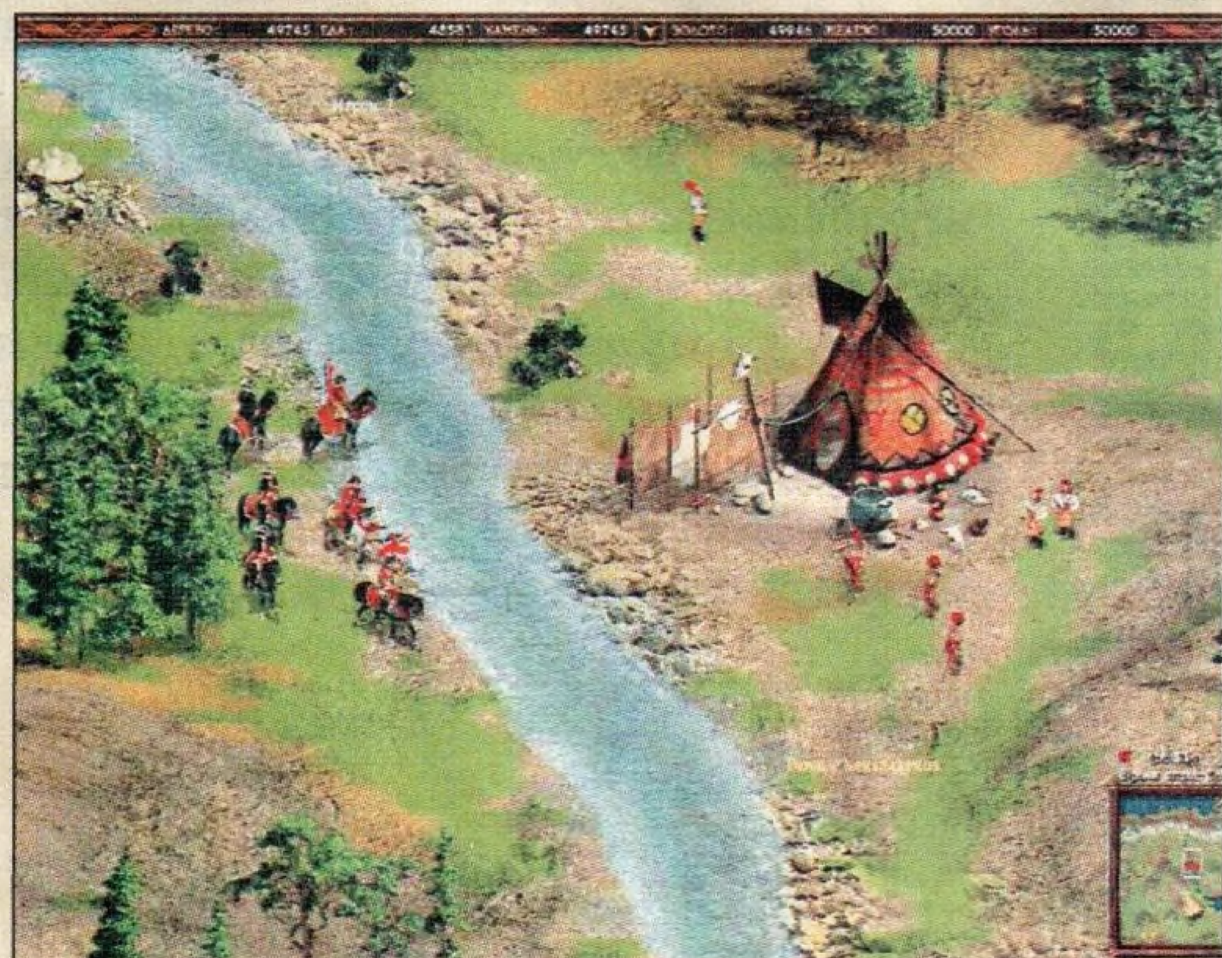
А сражения обещаны поистине эпические, на картах огромных размеров. Очень смешно звучащее "ограничение" в 16 тысяч юнитов кого угодно вгонит в священный трепет. Жалкая мыслишка "зачем так много?", претендующая на голос разума, заглушается милым сердцу каждого стратега грохотом чеканящих шаг многотысячных армий, взор туманят видения грядущих побед, а руки тянутся к мировому господству. Пехота, кавалерия, артиллерия и флот готовы по мановению мышки слиться в экстазе слаженных действий и создать непобедимый сплав без изъянов и слабостей.

К моделированию артиллерии, кстати, в GSC Game World подходят весьма тщательно. Само орудие, его расчет и средство транспортировки (конная упряжка) - три разных компонента, производятся по отдельности и вполне самодостаточны. Скажем, орудийная прислуга может схватиться врукопашную с подобравшимся неприятелем, героически обороняя позиции батареи, как Багратионовы флеши при Бородино, а если вас угораздило потерять пасущихся за пригорком битюгов, пушки будете перемещать вручную, медленно и печально. Вообще, о стрелках наконец-то позаботились и дали им альтернативную атаку – теперь они не будут безропотно погибать в ближнем бою при попытке перезарядить ружья, а встретят супостата ножами, штыками и саперными лопатками.

Устраивать на карте тупую мясорубку в духе Red Alert 2 нынче не модно, этого в наше время даже простые RTS стесняются. А American Conquest – RTS явно не простая, так что будут вам и формации, и непосредственное влияние трехмерного ландшафта на боевые качества войска, и осада фортификаций, и возможность устраивать засады, и мораль. Реализация последнего фактора, похоже, не уступит иному варгейму. На мораль влияют уровень потерь в отряде вообще и среди офицерского состава в частности, опыт командира, фактор нахождения солдат под обстрелом, даже снабжение и регулярная выплата жалованья наемникам. Про такие вещи, как удары с флангов и тыла, даже упоминать не стоит – естественно, все это принимается в расчет. Чай, не в бирюльки играем.



Парадное построение личного состава, даже знаменосец с барабанщиком в наличии



Индейская изба, в народе называемая "фигвам". Во всех смыслах – реку-то перейти не получится

Колонизируй это

Не насытившиеся синглом смогут померяться силами в мультиплеере, где их, помимо привычных забав, ждет довольно необычный режим Conquer of America (успехи сторон будут постепенно отображаться на глобальной карте континента). Сдается мне, таких будет немало. В общем, ждет нас развитие идей, заложенных еще в "Казаках". С одной стороны, фанаты первой части будут чувствовать себя, как дома, а с другой – новшеств достаточно, чтобы отметать подозрения в клонировании и самокопировании как беспочвенные. Просто GSC Game World сделает еще одну хорошую и интересную стратегию, и время, проведенное за American Conquest, не будет потеряно впустую.



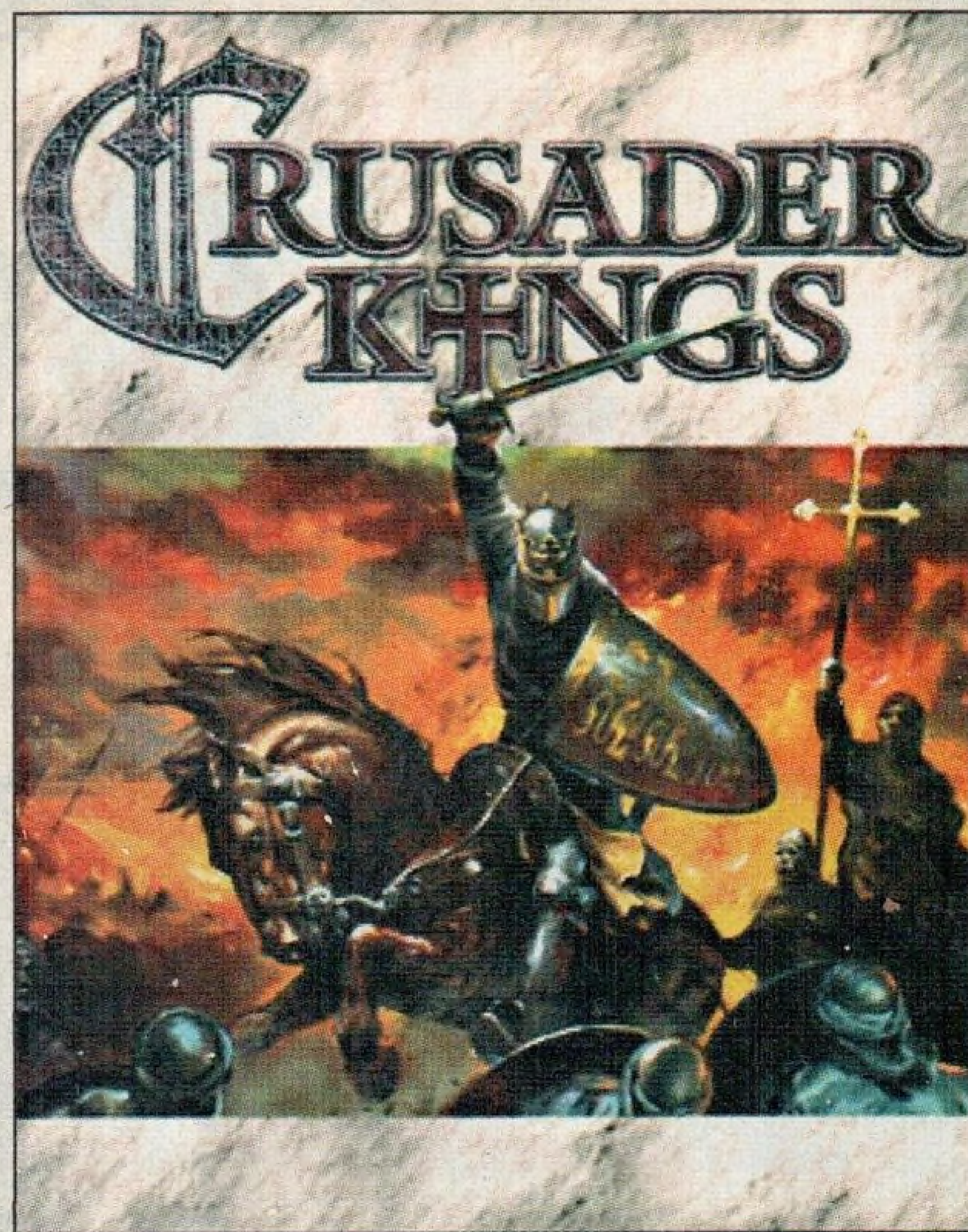
По данным разведки

Владимир ВЕСЕЛОВ

История в наших руках

Крестоносцы / Crusader Kings

Издатель	"1С", snowball.ru http://www.1c.ru, http://www.snowboll.ru
Разработчик	Paradox Entertainment, Snowball Interactive http://www.snowboll.ru, http://www.paradoxplaza.com
Жанр	Глобальная стратегия
Дата выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	http://www.snowboll.ru/crusaders
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2544.html
Смотри на диске	концепт-арт



На страницах нашего журнала не раз поднимался вопрос об исторической достоверности. Частенько мы и наши читатели упрекали разработчиков в том, что они очень уж вольно обращаются с фактами, подгоняют их под свою концепцию истории, жертвуют достоверностью ради играбельности. Разработчики (которые всегда внимательно прислушиваются к нашим замечаниям) учли высокий уровень исторического образования наших читателей, в результате появились на свет "Крестоносцы" – игра, в которой история стоит на первом месте. Собственно говоря, именно история и является главной темой этой игры.



Место в истории

Какая цель обычно ставится перед игроком в глобальной стратегии? Подчинить своему влиянию как можно большую территорию. Совершенно не важно, каково именно это влияние: прямое (захват территорий), политическое (привлечение наибольшего числа союзников), научное (опережение конкурентов в технологиях) или какое-нибудь еще. Главное - добиться, чтобы вы были "впереди планеты всей". Но ведь такой подход характерен для нашей с вами современности, недалекого прошлого (так называемой "новой истории") и для античности. А в средние века, если какой-то властитель и задумывался об установлении мирового господства, то чисто в теоретическом плане. Не та была ситуация в мире, да и система средневековых ценностей здорово отличалась от нашей. Именно эта, не очень нам понятная система средневековых ценностей станет основным критерием оценки деятельности игрока.

Задумывались ли вы над тем, почему один из французских королей вошел в историю как Карл Лысый? Вряд ли лысина была в те времена чем-то исключительно редким или Карл был как-то особенно лыс. Скорее всего, он просто не совершил за период своего правления ни одного выдающегося деяния, вот и пришлось именовать его исключительно по бросающемуся в глаза внешнему признаку. Если вы не хотите, чтобы по окончании игры вас торжественно объявили Петей Незаметным, придется потрудиться.

Однако трудиться нужно с умом: вы можете создать громадную державу, подчинить своей воле всех окрестных властителей, а в историю войти под прозвищем Вася Коварный. И только лишь потому, что пару раз напали на сильного соседа, не объявив ему войну по всем правилам. А можно, наоборот, не заниматься увеличениями размеров своей державы, а сосредоточиться на внутренних делах и получить звание Сема Заботливый. Короче говоря, игрок должен попытаться опровергнуть утверждение старухи Шапокляк: "Хорошими делами прославиться нельзя".

Кто мы есть и откуда пришли

Однако время игры не ограничено одним поколением, поэтому игрок выступает не в качестве просто короля, князя или герцога. Но не является он и неким бессмертным правителем, к каким мы привыкли в глобальных стратегиях. Ему отводится роль некоего "небесного покровителя семьи", носителя высшей идеи, которой будут руководствоваться все правители на протяжении нескольких веков. И тут имеется очередная любопытная фишка.

Изучая историю средневековья, знакомясь со всеми этими дворцовыми заговорами, убийствами родных братьев и сестер, удивляешься, почему короли не ограничивались одним-единственным сыном? Зачем они плодили потомков пачками, если прекрасно осознавали, что после их смерти сыновья передерутся между собой, раздергают по кускам процветающую державу? В игре вам представится возможность самому решать, сколько наследников будет иметь правящий в данный момент король. Ограничиться ли одним, с риском, что он не доживет до вступления на трон, или же

произвести еще парочку “про запас”. Между прочим, и уважение соседей к вам в случае с единственным сыном будет не велико (ну что это за мужик, если всего одного потомка произвел).

В ваших руках будет и воспитание сыновей, однако вложить им всем в голову правильный образ мыслей вряд ли удастся. Кто-то наверняка будет недоволен своей судьбой и попытается урвать не положенный ему кусок. А может случиться и так, что намеченный вами на трон отпрыск не справится с тяжкой долей правителя.

Особенно сложной будет ситуация на Руси. Наша оригинальная схема “не вассалы, а партнеры”, при которой после смерти любого князя происходил полный передел княжеств, перемещение почти всех со стола на стол, заставит крепко задуматься любого ветерана глобальных стратегий.

Свиньи вы, а не верноподданные

На протяжении игры вам наверняка не раз придет в голову это высказывание короля из “Обыкновенного чуда”. Дело в том, что, кроме королей и князей, в игре будет масса властителей поменьше, графов, баронов и прочих благородных рыцарей. Все они являются историческими личностями, разработчики перелопатили массу материалов и ввели в игру практически всех, кто оставил хоть какой-то след в истории. Причем каждая такая личность имеет характер, весьма приближенный к реальному. Ну а поскольку “короля делает свита”, вам придется считаться с этими характерами, стараясь укрепить их лояльность, сделать верными вассалами. В средние века был вполне нормальным явлением переход дворян от одного правителя к другому, так вот вам нужно добиться, чтобы стремились не от вас, а к вам. И чем больше в вашем окружении окажется людей с громкими именами, тем выше будет ваш престиж.

Разработчики напомнили мне случай с Ричардом Львиное Сердце. При въезде в Иерусалим он нехорошо обошелся со знаменем одного немецкого барона, в результате чего был им захвачен на обратном пути в Англию и провел несколько лет в плену. Не исключено, что и в игре могут быть такие ситуации.

Темные века

Пора, однако, поговорить и об остальных составляющих игры. Полномасштабных боевых действий не планируется, сражения будут похожи на те, что мы видели в “Европе” (забыл сказать, “Крестоносцы” делаются на движке “Европы”, естественно, сильно переработанном). Однако разработчики обещали сделать их более наглядными, чтобы было видно не только, кто победил, но и почему победил. Как и в игре-прародительнице, исход сражения не будет зависеть исключительно от сил сторон, но и от характера местности, боевых порядков и многого другого.

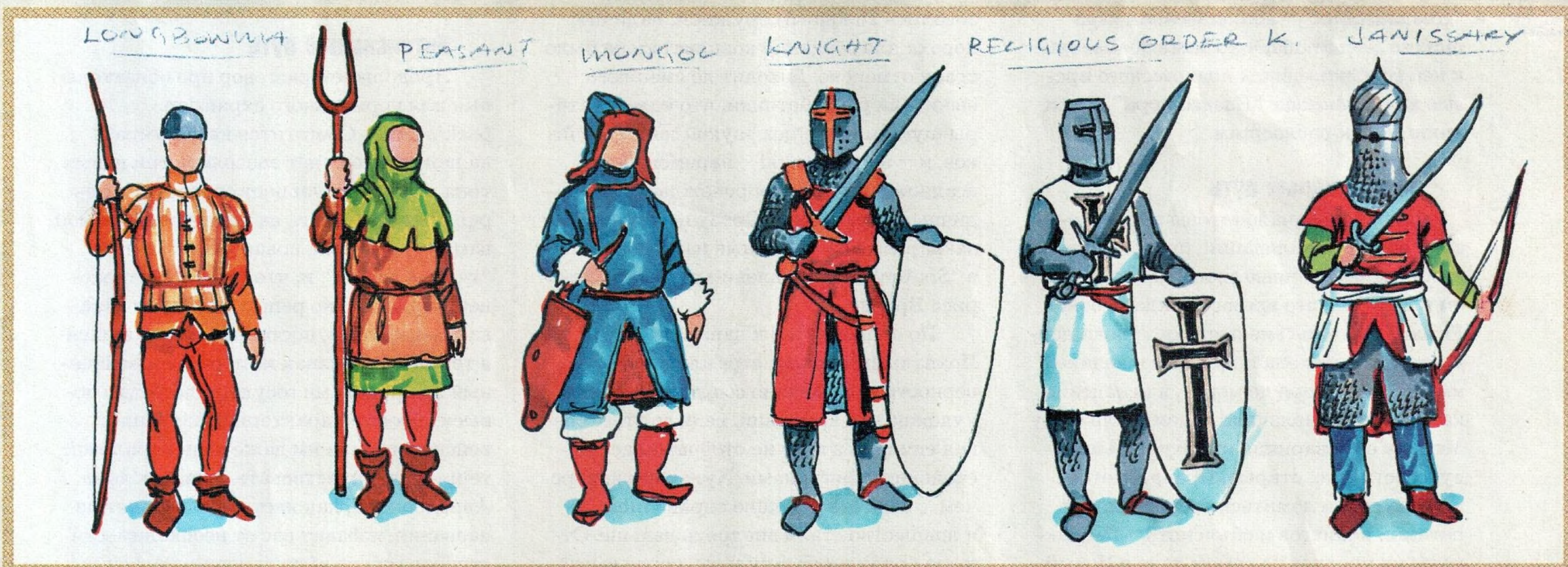
О системе ресурсов написать особенно нечего, а вот о науке стоит поговорить. В октябрьском номере за прошлый год, рассказывая об адд-оне к “Казакам”, я указывал, что единственная более-менее реалистичная система науки была в первом “Империализме”. Технологии там открывались сами собой, а правителю лишь предоставлялась возможность внедрить их в своей державе (затратив соответствующие средства). Примерно такая схема будет применена и в “Крестоносцах”. В определенные моменты (строго в соответствии с историей) вам будут сообщать, что придуманы длинные луки, арбалеты или аркебузы, ну а вы должны решать, тратить ли средства на внедрение этого новшества. Причем узнавать о нововведениях будут все властители одновременно (не было тогда системы авторских прав и промышленных секретов), а в выигрыше окажется тот, кто сможет внедрить их в кратчайший срок.

Почему я называю такую систему наиболее реалистичной? Да потому, что планирование научного прогресса стало возможно совсем недавно (да и то очень ненадежное планирование). А в средние века все открытия совершались более-менее случайно. Например, алхимики занимались исключительно поисками философского камня, а попутно открыли массу полезных вещей.

Светлое будущее

Сдается мне, наступит оно после выхода “Крестоносцев”. Уж больно большой потенциал заложили разработчики в игру. Если удастся его реализовать, Настоящих Стратегов от нее за уши не оттянешь. Однако я не зря написал “если” (помните новую установку стратегического раздела: когда ругать нечего, нужно сомневаться). Видятся мне подводные камни, о которые вполне может разбиться галера “Крестоносцев”.

Прежде всего, это сложность игры. Если все сделать так, как нарисовали мне разработчики в данный момент, игра станет исключительно сложной, просто неимоверно сложной. Учитывать такое количество параметров не под силу любому ветерану. А если начать что-то упрощать, не скатится ли игра в пучину попсовости? Словом, нужно тут найти золотую середину.



Другой подводный камень наши друзья из “Сноуболла” ощущают сами – это невыразительная графика “Европы”, отпугнувшая поначалу от игры многих потенциальных фанатов. В “Крестоносцах” все должно быть гораздо красивее и - главное - информативнее. Бросив взгляд на карту, игрок сразу получит представление, кто живет в той или иной провинции, каковы ее ресурсы и потенциал.

Кстати, интерфейс тоже значительно улучшен, сделано все, чтобы любая команда или опция находилась от игрока не далее двух-трех щелчков мыши.

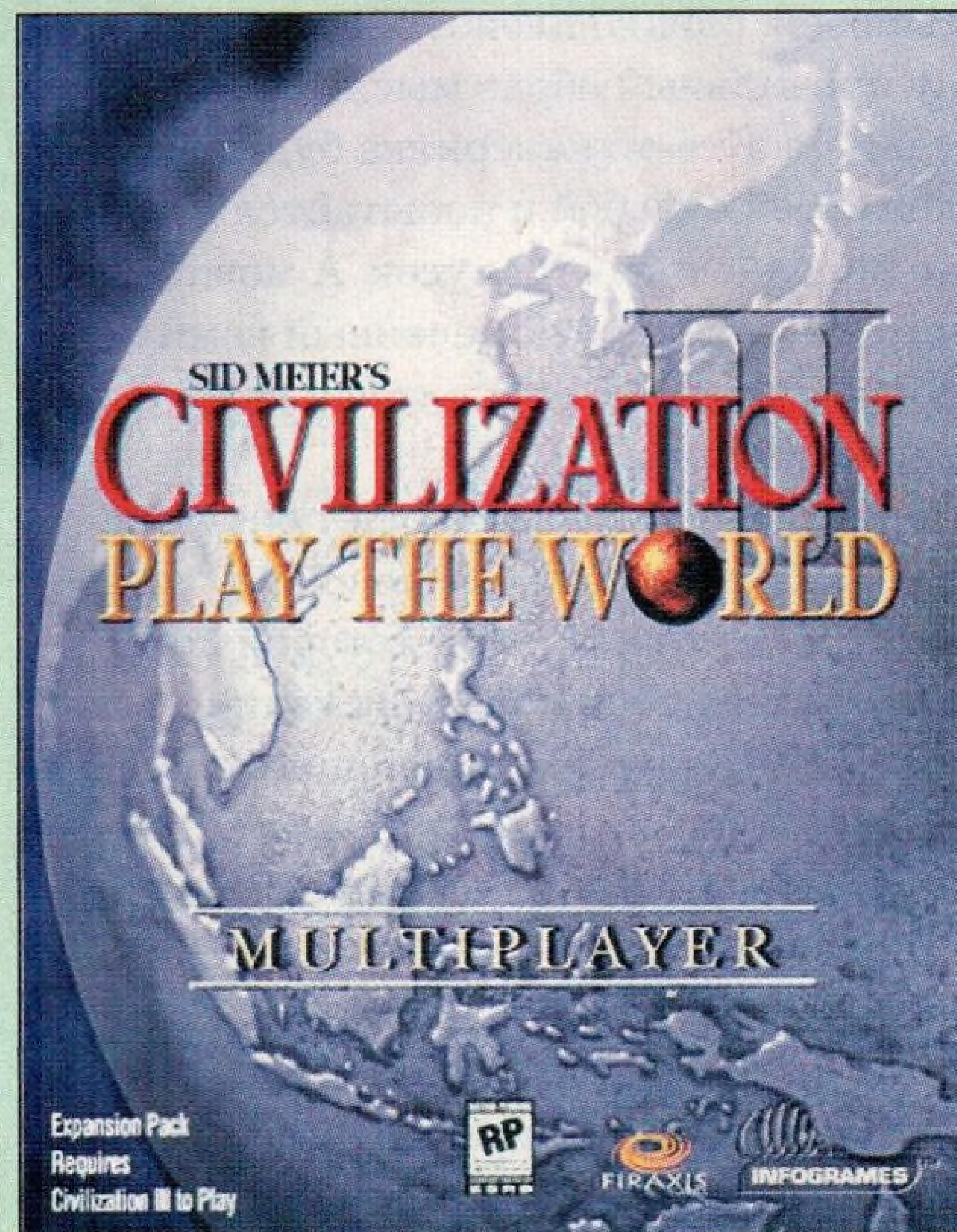
Ну а напоследок скажу то, о чем я до сих пор старательно умалчивал: благодаря участию в разработке игры наших соотечественников история России будет воссоздана со всей возможной скрупулезностью. Так что рекомендую всем начать перечитывать Ключевского и Соловьева, чтобы войти в игру с полным пониманием дела.

По данным разведки

Павел Шумилов

Шоу должно продолжаться

Издатель	Infogrames Entertainment http://www.infogrames.co.uk
Разработчик	Firaxis Games http://www.firaxis.com
Жанр	Глобальная стратегия
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.civ3.com/ptwexpansion.cfm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2824.html
Смотри на диске	скриншоты



Этого ждали. Об этом переговаривались в очередях за хлебом и на специализированных форумах. По этому поводу составляли слезные петиции и многостраничные wish-листы, заваливали разработчиков тоннами корреспонденции, отлавливали их в чатах и подкарауливали на улице. Свершилось. Civilization III, лучшая стратегия прошлого года (и не спорьте), определенно прирастет expansion pack'ом. Пожалуй, "Цивилизация" – единственная игра такого масштаба, что даже дополнение к ней удостаивается полновесного превью на страницах "Навигатора". Внемлите же подробностям.

Экстенсивный путь

Под ваше начало готовы встать восемь новых цивилизаций, представители которых, огорченные своим непопаданием в игру, все это время осаждали офис Firaxis. Монгольские пастухи трясли портретом Чингисхана и кричали о великой империи "от моря до моря", а испанские кабальеро ненавязчиво напоминали Сиду Мейеру со товарищи, кто эту их Америку, собственно, открыл. Правда, потом в двери стали ломиться светловолосые потомки викингов и объяснять, что драккары их предков на самом деле в Новый Свет каждые выходные на пикники плавали, а под окнами турецкая и арабская диаспоры натянули транспарант с надписью "Еще посмотрим, чья империя более великой была!". Да только кто ж их слушать-то будет, опоздавших? Официально заявлены только испанцы и монголы, прочие вышеупомянутые, а также галлы с карфагенянами существуют пока лишь на уровне неподтвержденных слухов и интуитивных догадок.

Особое внимание – выступающим в составе новичков уникальным юнитам. У монголов это кешики, элитные войска, учрежденные Чингисханом. Их называют конными лучниками, однако серьезные историки склоняются к мысли, что это все же тяжелая конница. Ситуация с испанцами куда понятнее, кого там еще назначать на роль "лица нации", если не всем известного конкистадора в панцире железном? Всадник с мушкетом, копьем и парой охотничьих собак на привязи – страшная сила, южноамериканские аборигены и им сочувствующие уже строчат возмущенные послания в комитет по защите прав потребителей. О серьезности Firaxis говорит вот такая деталь: когда глубокие изыскания показали, что из-за высокой влажности в сельве мушкеты часто оказывались бесполезными и воины в основном пользовались холодным оружием, наличие пороха для создания конкистадора было сразу отменено. Доходит до смешного: вычитали разработчики, что колонизаторы шугали индейцев звуком колокольчиков, и – пожалуйста! – перемещение всадника по карте сопровождается мелодичным перезвоном. Сразу вспоминаются закадровые балалаечные наигрыши в "Snatch" при появлении на экране Бориса Бритвы.

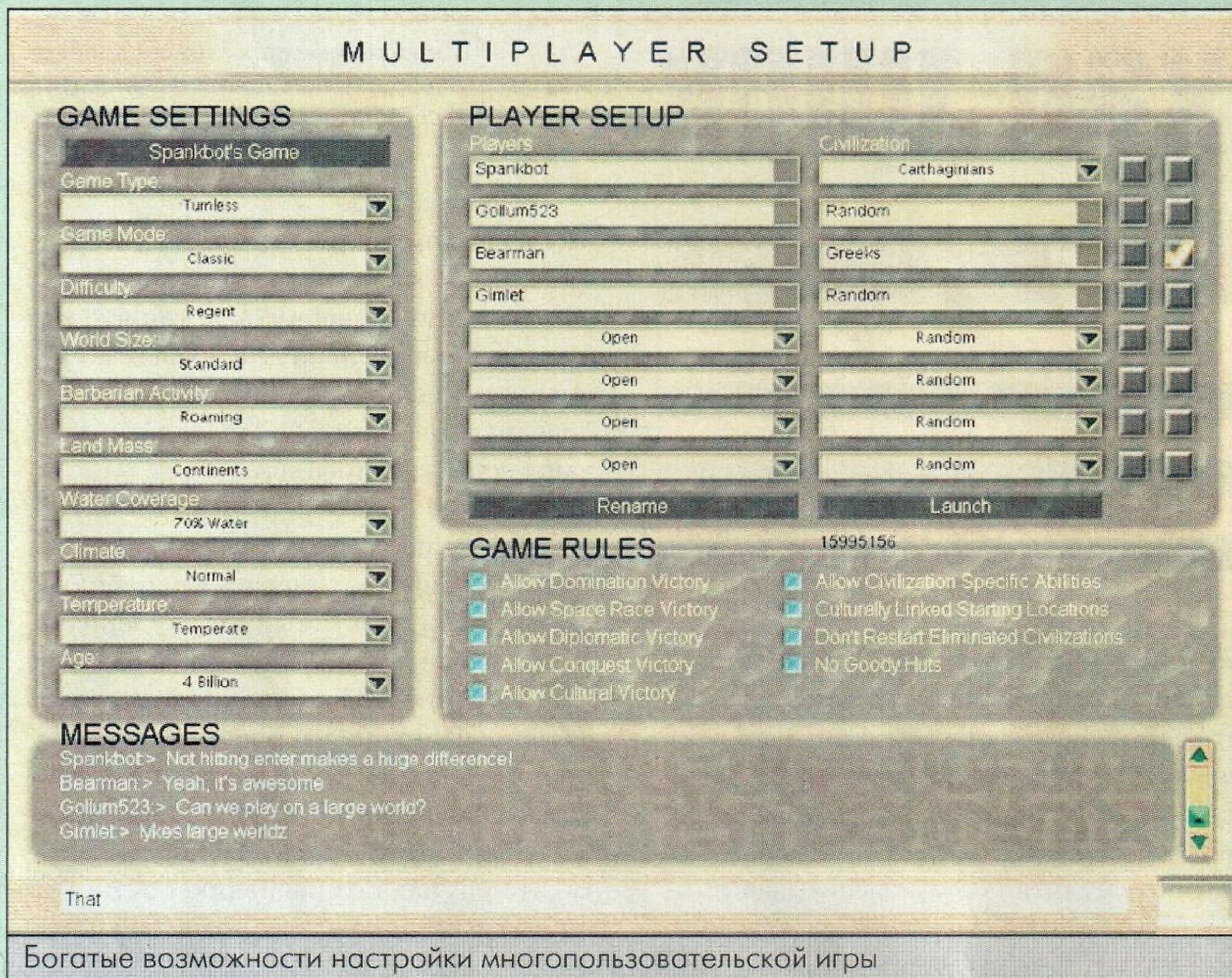
Но вернемся же к нашим собакам. Похвальное в целом стремление к достоверности неожиданно создало проблемы художникам компании, ведь до этого боевая единица в игре не отображалась несколькими фигурками. Художники, впрочем, с задачей успешно справились, и новшество стали внедрять дальше. Отныне орудия и катапульты, ранее выглядевшие весьма сиротливо, обзаведутся полноценными расчетами, которые даже умирать будут по отдельности.

Интенсивный путь

Продолжаем разговор про обязательные для нормального expansion pack'а вещи. Обогатится карта мира, на ней можно будет возводить три новых типа строений. Форпост оповестит о передвижениях врага на неконтролируемой вами территории, срывая с нее пелену "тумана войны", и, что гораздо интереснее, кардинально решит проблему тараканов-варваров, постоянно заводящихся в темных закоулках империи. Размещенный за пределами государства радар повысит боевые характеристики ваших войск, позволив им даже на нейтральной территории чувствовать себя, как дома. Аэродром же, как явственно следует из названия, избавит вас от необходимости строить города вблизи неприятельских границ и держать там эскадрильи бомбардировщиков и воздушно-десантные дивизии – так, на всякий случай. Авиаба-

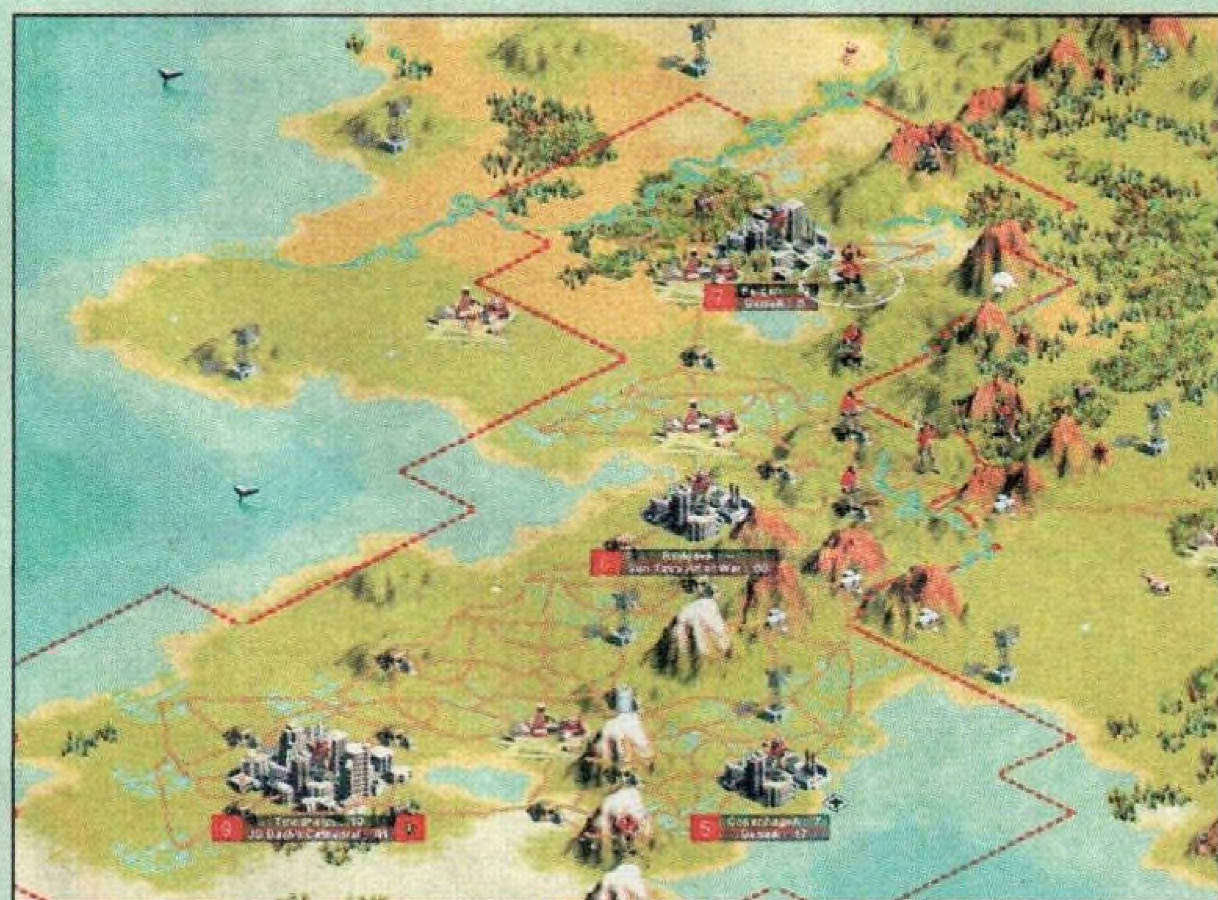


Испанские конкистадоры травят псами английских поселенцев



Богатые возможности настройки многопользовательской игры


Набег татаро-монгольской орды... или казанской братвы?


Датские, норвежские и исландские географические названия наводят на мысли о викингах

за на скромном прибрежном островке справится с этим случаем куда лучше.

Последнее новшество представляется особенно перспективным, если учесть появившуюся в патче 1.17 и никуда с тех пор не девшуюся возможность объединять юниты в стеки, а также обещанную автобомбардировку. Суть ее в том, что вы даете своим артиллеристам приказ на каждом ходу обстреливать определенный квадрат, а через некоторое время возвращаетесь к месту событий полюбоваться на дымящиеся развалины. Теперь представьте, что такой приказ вы отдали дислоцированному в пределах досягаемости бомбардировочному авиаполку, и этот стек ход за ходом будет методично утюжить вашего оппонента, пока вы на другом краю мира спокойно выращиваете гиацинты. Можно устроить любому городу судьбу Дрездена, стертого союзниками с лица Земли во время Второй мировой войны.

Перекрестки

Однако все вышеперечисленное – сущая мелочь по сравнению с главной новостью, которая и заставляет поклонников считать дни до выхода дополнения. Многопользовательский режим – вот ради чего вы должны внести Play The World в список первоочередных покупок и подгадать к концу октября очередной отпуск. Без малого год с момента выхода Civilization III наверняка сделал вас асом. Вы изучили нюансы игры, мыслимыми и немыслимыми способами достигли побед на уровне сложности Deity, побили все рекорды и даже приняли участие в конкурсах, проводимых "Навигатором"? Определенно, пришла пора сразиться с себе подобными маньяками.

Россыпь предлагаемых Firaxis вариантов завораживает, не обижены даже оторванные от нормальных коммуникаций личности, в их медвежьих углах будут особенно популярны play by e-mail и hotseat. Серьезные люди, проводящие за играми от силы часок перед сном, наверняка оценят по достоинству режимы simultaneous и turnless, прилагающиеся в довесок к привычному turn-based. В первом случае противники делают ходы одновременно (как в Age of Wonders 2), а вот со вторым немного сложнее. Словосочетание "Цивилизация в реальном времени" настораживает. Те, кому это было интересно, уже давно перешли на изделия тандема Microsoft / Ensemble Studios. Но все оказывается не так страшно, просто в этом случае на ход дается определенное время, зависящее от количества городов и войск на карте.

Ловлю себя на мысли, что текст, посвященный стратегии, сейчас начнет напоминать рассказ об особенностях нового шутера. Речь пойдет о видах многопользовательской игры – среди них попадаются словосочетания, куда более привычные тяжеловооруженным аркадникам из соседнего краснознаменного раздела. Судите сами: Elimination, Domination, Regicide и Capture the Flag, ну куда это годится? Флаг, конечно, не цветная тряпочка на древке, а вовсе даже священная реликвия и древний артефакт, но суть процесса это не меняет, нужно так же утащить его из чужого города в свой. Elimination и Regicide – дань экономящим время господам, и в перспективе – весьма динамичные забавы. Elimination – матч до первого "фрага", в котором игрок, потерявший любой свой населенный пункт, безжалостно выкидывается на свалку истории. Regicide – примерно то же самое, только взять нужно определенный город, в котором находится неприятельский король. Ставите мат, и партия за вами, как в шахматах. Domination больше напоминает японскую игру го: определенные точки на карте приносят вам victory points, и у кого этих победных очков в конце партии окажется больше, тот и побежит за шампанским. Интересно и местами даже заманчиво. И все же хорошо, что никто не запрещает играть по старым правилам. Договариваетесь об условиях победы, и вперед – хоть в космос, хоть к вершинам духовного самосовершенствования.

Все дороги ведут к "Цивилизации"

На закуску предлагается встроенный в игру редактор с богатейшими возможностями, который позволит вам создавать новые цивилизации, юниты, сценарии и целые миры. Ну, хорошо, не вам, а другим, более увлеченным или менее занятым людям, вы же сможете пользоваться плодами их трудов. В комплекте с редактором прилагаются несколько наборов войск: Вторая мировая война и феодальная Япония, а также любимые дедушкой Сидом динозавры, игру по которым он не сделает никогда. Собственно, данный продукт вполне можно скачать с сайта разработчиков, но зачем лишний раз заставлять отечественные телефонные линии гонять туда-сюда байты и умножать энтропию? Все равно осенью придется покупать Play The World. Это как появившаяся на прилавках новая книга любимого автора: пройти мимо невозможно, да и не нужно на самом деле. Нужно строевым шагом промаршировать к кассе, выложить последние в этом месяце деньги из кармана и со счастливой улыбкой на устах отправиться домой, предвкушая новую встречу со старым другом. Потому что Сид Мейер, потому что "Цивилизация", потому что лучшая игра всех времен и народов и потому что, как давным-давно говорилось в одной рекламе, при всем богатстве выбора другой альтернативы нет.



Вести с передовой

Куда приехал цирк

Юрий Пашолок

Хорошо живется глупым клоунам,
В цирке платят денег до фига,
И собачкам ихним дрессированным
Достается лучшая еда.
Тайм-Аут

Издатель	"Руссобит-М"/Arxel Tribe http://www.arxeltribe.com, http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Eugen Systems http://www.eugensystems.com
Жанр	Тактическая стратегия
Дата выхода	4 квартал 2002 года
Системные требования	P- IV 1,5 GHz, 512 Mb RAM, 3D (64 Mb, желательно GeForce 3)
Сайт игры	http://thegladiators.arxeltribe.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1578.html
Смотри на диске 	скриншоты

Не те уже игроки пошли: помнится, лет пятнадцать назад кинут им какой-нибудь арканоид, а его уже рвут на части и радуются, как дети. Теперь игрок избалован, от какого-нибудь C&C – клона его воротит, подавай ему, понимашь, чего-нибудь покрасивее, пооригинальнее и чтобы еще и "зацепило". Издатели напрягаются, платят разработчикам большую деньгу, а игрок ковыряется джойстиком в зубах и говорит: "Скучно".

Одним из способов угодить привередливым игрокам является смешение нескольких жанров. Вот и герой этого обзора, The Gladiators: Galactic Circus Games, бета-версия которой попала на наш операционный стол, является продуктом селекции: юниты есть, да и рамочки на месте, но не RTS, хоть тресни.



Собери их всех!

Инопланетяне тоже пошли не те: раньше, бывало, найдут планетку с кислородной атмосферой и давай ее захватывать да аборигенов обижать, а потом какой-нибудь супермен пытается оккупантов выгнать. Теперь же инопланетяне обленились, воевать больше не хотят (наверно, суперменов развелось слишком много, смысла воевать нет), скукота, одним словом.

Слава Джа, местные инопланетные историки еще не перевелись, так что нашлось, кому подкинуть интересную идею. А идея такова: построить огромный цирк (он же Колизей), посадить туда обленившихся инопланетян и периодически выгонять на арену заморских клоунов, чтобы они публику развлекали. В полной версии будет доступно целых три клоуна, из них двое – чистокровные инопланетяне. Третий же (он же единственный, кем можно порулить в бета-версии) родом с Земли. Само собой разумеется, американец, к тому же еще и морпех. Между клоунами наблюдается нездоровая конкуренция (еще бы, на кон поставлено звание Вселенского Клоуна), собственно, игра и посвящена их противостоянию.

Поначалу может показаться, что The Gladiators вообще никакого отношения к стратегиям не имеет. Судите сами: построек нет, морпех у вас всего один и вооружен единственным, хотя и большим пистолетом. В общем, типичный экшен с видом сверху, о стратегической части напоминает разве что "рамочка". Все точки над "i" расставляются менее чем через минуту после начала первой миссии, когда наш маленький герой натыкается на непонятную вращающуюся штуковину, из которой высыпают, аки покемоны, несколько боевых клоунов. Рангом пониже, зато с автоматами. Вот ими-то и предлагают управлять, а в перспективе можно будет насобирать не только пехоту, но и боевую технику, включая танки, вертолеты и прочее.



Страна советов


Один мой товарищ любил стрельнуть с вышки...

Перебор

Инопланетный цирк получился настолько большим, что на его арене помещается целый архипелаг, соединенный сетью мостов. Здесь не то, что морпех и его команда, а базы GDI и NOD вместе взятые поместятся. Одним словом, есть где развернуться, так что места хватило не только для боевых клоунов, но и целой толпе монстров, разбросанной по карте. С последними связаны основные проблемы The Gladiators.

Как правило, тактические стратегии отличаются от других игр небольшим числом доступных игроку юнитов (не больше пятнадцати). Так вот, это утверждение к The Gladiators не относится: к середине второй миссии при правильной тактике в распоряжение нашего доблестного клоуна попадают более двух десятков помощников.
Но это ерунда по сравнению с теми инопланетными армадами, которые набрасываются на вас при каждом удобном случае, тут уже о тактике и речи не идет. Добавьте к этому никудышный AI ваших подопечных, и картина покажется еще более удручающей. Самая же главная проблема заключается в том, что юниты в The Gladiators по большей части играют роль пушечного мяса, это вполне нормально для RTS, но не в тактической стратегии.


No pasaran!

Шоу продолжается

В нынешнем виде The Gladiators представляет собой довольно странный гибрид: здесь нашлось место и тактической стратегии, и классической RTS, есть даже элементы аркады. А еще она получилась очень красивой, это несомненный плюс. Проблема в том, что игра пока что не отличается сбалансированностью, это может в итоге The Gladiators и погубить. Окончательные выводы будут сделаны лишь после выхода полной версии игры.

Между прочим...

Основным тактическим приемом в The Gladiators является захват вышек, откуда можно легко и непринужденно окучивать врага. Из этого проистекает одно из главных правил игры: кто выше сидит, тот и прав.

БОИ МЕСТНОГОЗНАЧЕНИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory

Жанр	Варгейм
Издатель	Shrapnel Games
Разработчик	Breakaway Games
Рейтинг	6.8

В мае прошлого года мы писали об игре Waterloo: Napoleon's Last Battle. Однако, как и обещали разработчики, Ватерлоо вовсе не стало последней битвой Наполеона, за ней последовала величайшая победа под Аустерлицем. Для тех, кто недостаточно знаком с историей, поясняю, это шутка. На самом деле битва под Аустерлицем произошла за десять лет до битвы при Ватерлоо, просто компания Breakaway выпустила игры, посвященные этим сражениям, в обратном порядке. Понять ее вполне можно, Ватерлоо на Западе гораздо более известно, так что для первой игры серии выбор этого сражения правилен. Точно так же для второй игры правильно было выбрать сражение, которое сам Наполеон считал своей самой выдающейся победой.

Скажу пару слов о том, почему великий полководец столь высоко оценивал результаты этой битвы. В военном отношении она не представляет собой что-либо особенное, силы сторон почти равны (85 тысяч русских и австрийцев, 73 тысячи французов), потери проигравшей стороны значительны (около 30 тысяч убитых, раненых и пленных), но не чрезмерны. Наполеону приходилось одерживать и более впечатляющие победы. Правда, в этом сражении ему довелось разбить сразу двух императоров, австрийского и русекого (Аустерлиц обычно так и называют "битва трех императоров"), но не думаю, что для Бонапарта это имело такое уж большое значение.



Другое дело, что это была первая победа императора над русскими войсками. До сих пор Наполеон громил итальянцев, австрийцев, мамелюков, походя разделывался с немцами и англичанами. Но если в дело вступали русские (как это было во время итальянского похода Суворова), фортуна поворачивалась к Франции тылом. И вот, наконец, французам удалось одолеть опасного врага.

Боле того, это была чуть ли не единственная бесспорная победа над русскими, во всех остальных, не приведших к безусловной победе русских (Прейсиш-Эйлау, Бородино), результаты сражения до сих пор вызывают споры.

Ну а теперь о самой игре. Это представитель трехмерных реалтаймовых варгеймов, родоначальником которого стал "Геттисберг" Сида Мейера. Игра очень похожа на своего прародителя, все там так же красиво, удобно и интересно. Проработка исторических деталей достаточно хороша, особых плюх и ляпов не замечено. Прилагается к игре и встроенный мануал, в котором коротко рассказано об истории Наполеона вообще и данном сражении в частности.



Strategic Command

Жанр	Варгейм
Издатель	Battlefront.com, Inc
Разработчик	Fury Software
Рейтинг	7.3

Эта игра - представитель довольно редкого племени глобальных варгеймов. Собственно говоря, я вообще могу припомнить всего одну игру, сходную по масштабам со Strategic Command. Это вышедшая давным-давно High Command. Все остальные как-то не дотягивают.

В глобальном варгейме игроку предоставляется возможность руководить всеми вооруженными силами государства. Более того, он руководит государством вообще, однако, в отличие от просто глобальных стратегий (типа "Цивилизации"), руководство это направлено к одной единственной цели - выиграть войну. Поэтому блоки производства, науки, дипломатии сильно упрощены, в них оставлено только то, что относится к войне. Если производство, то только оружия, если наука, то только военные изобретения.



В рассматриваемой игре все это упрощено предельным образом. На каждом ходу государство вырабатывает некоторое количество military production points (MPP), которые и тратятся на создание новых наземных (корпус, армия, танковая группа), воздушных (воздушный флот, ракетные установки, стратегические бомбардировщики) соединений или кораблей (линкор, авианосец, крейсер, ПЛ). Эти же самые MPP тратятся и на научные исследования (их всего одиннадцать штук, причем открытия не добавляют новые типы войск, а улучшают старые).

Промышленная мощь государства зависит от числа и размера городов, а также от природных и прочих ресурсов. Если вы захватываете неприятельский город, он тут же начинает работать на вас, хотя и не с полной эффективностью.

О дипломатии рассказывать особо нечего - мир, война, союз. Хотя в процессе игры можно проводить всякие интересные дипломатические эксперименты, в основном - с малыми нациями.

Сторон в конфликте всего две, Axis & Allies, как мы и привыкли. Причем вы руководите всеми силами той или иной коалиции, хотя производство и наука для каждой страны остаются индивидуальными.

Военные действия тоже не отличаются сложностью. Командовать приходится на уровне как минимум корпусов, так что это то, что англичане называют "большая стратегия". Для каждого типа войск имеются соответствующие действия, так что все сделано толково.

Есть несколько сценариев (вернее, кампаний), но отличаются они только тем, в какой момент вы берете на себя командование. Можно переиграть всю вторую мировую, а можно вмешаться в какой-то ключевой момент.



В качестве курьеза отмечу, что создал игру всего один человек, тем не менее, она получилась достаточно интересной.

Reel Deal Casino Quest

Жанр	Казино
Издатель	Phantom EFX
Разработчик	Mikohn Gaming
Рейтинг	5.0

В этой игре вам не придется управлять казино, вы тут выступаете в роли посетителя. Так что же такая игра делает в разделе стратегий? Предлагаю три ответа на выбор. Первый: покинуть казино, не оставив в нем все свои, нажитые непосильным трудом, сбережения, а напротив приумножив их, что под силу только Настоящему Стратегу. Второй: что-то в последнее время на фронте стратегий полное затишье, а на безптичье и ворона соловей. Ну и третий: а куда, собственно говоря, такую игру девать? Ни для одного раздела она не подходит. Выбирайте любой вариант, я же сделаю вид, что правильный первый.



Итак, приходите вы в казино с некоторой суммой в кармане. Сумма не слишком значительная и для всех посетителей равная. Задача проста – сохранить и приумножить состояние, то есть, пользуясь терминологией стратегий, добыча ресурсов в чистом виде. Ну а тратятся ресурсы только на добычу ресурсов же, причем желательно, чтобы меньше тратилось, а больше получалось. Не понятно? Объясняю: если, потратив десять, вы получили двадцать, это хорошо, а если, потратив двадцать, получили десять плохо. Опять непонятно? Углубляюсь.

Берем рулетку. В ней есть простой беспроигрышный вариант – ставить одновременно и на красное, и на черное. Поскольку все цифры ни того, ни другого цвета (кроме нуля), в проигрыше вы не будете. Правда, в выигрыше тоже. Так какой же смысл в таких действиях? А как в том анекдоте: "Зато при деле". Впрочем, чтобы крупье не смотрел на вас косо, а окружающие не крутили пальцем у виска, можно действовать иначе, ставить все время на один и тот же цвет. Выпадают они более-менее равномерно, так что и тут, скорее всего, останетесь при своих. А если повезет, можно кое-что и выиграть (а если не повезет, то проиграть). Но полагаться исключительно на везение стратегу не к лицу (как сказал Суворов: "Раз везенье, два везенье, помилуй, Бог! Надобно и уменье"), так что разрабатываем тактику.

Ставим десятку на красное, если выигрываем, повторяем, а если проигрываем, удваиваем ставку. Рано или поздно красные победят... То есть, извините, красное выпадет, и вы получите все свои ставки плюс еще десятку (проведите нехитрые вычисления, убедитесь, что я прав). Видите, какой простор тут для стратегической мысли.

Ну ладно, шутки в сторону. Игра эта проста, как палец. Есть помещение казино, в котором расставлены столы для игр (все в полном 3D, с видом в три четверти), выбираете один из них и погружаетесь в игру. Кроме рулетки, присутствуют и все остальные игры, однорукие бандиты и прочие средства раздевания лопухов (разве что наперстков нет). Правила любой игры изложены во встроенном хелпе, так что трудностей для начинающих не предвидится.



Defender of the Crown

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	Cinemaware
Разработчик	clickBOOM
Рейтинг	7.5

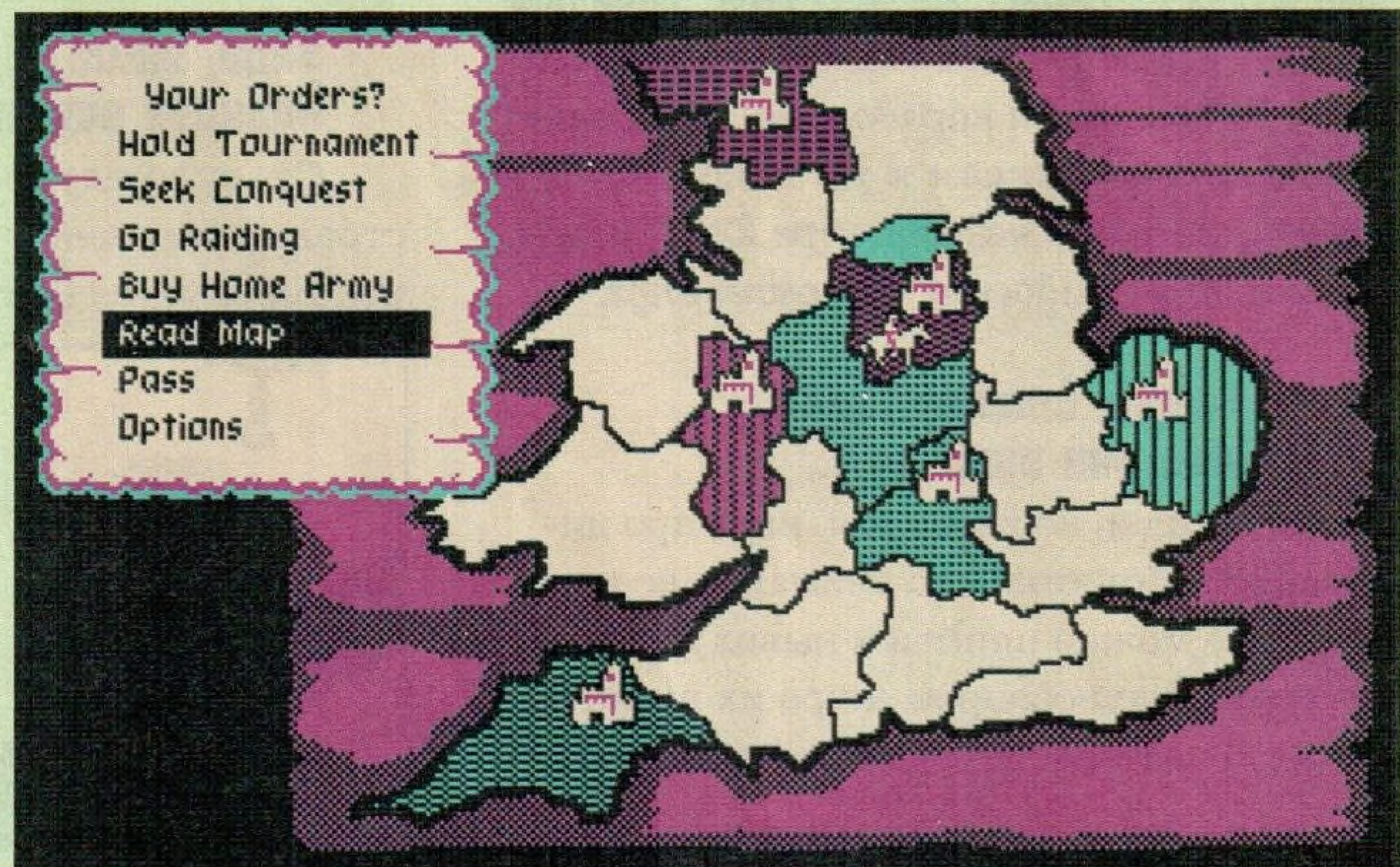
Есть у меня приятель, большой любитель "Запорожцев" (нет, не Реклесс Драйвер, он в последнее время изменил этой марке). Ездит он на них давно и с удовольствием, но с еще большим удовольствием их чинит и модернизирует. Так вот, его последний "пепелац" представляет собой очень любопытный агрегат – снаружи простой "Запор", а внутри двигатель от "Жигулей". На владельцев крутых иномарок производит большое впечатление, когда этот синенький жучок со свистом обходит их на трассе.

К чему я все это рассказываю? А к тому, что рассматриваемая игра представляет собой точно такой же гибрид – оригинальная игра 1986-го года, но с новым движком, новой графикой, новой музыкой.

Обратите внимание, что в названии игры нет цифры два, как нет и какого-либо прилагательного (Gold, там, или Platinum), это не случайно. Игра осталась точно той же самой, все происходит на тех же самых экранах, в почти текстовом режиме, только экраны эти тщательно перерисованы в соответствии с современными требованиями. Точно так же и музыка, исполнявшаяся некогда писиспикером, теперь звучит в стерео или квадро.

Cinemaware произвела весьма смелый эксперимент, исход которого пока предсказать нельзя. Новое поколение сможет самолично убедиться, так ли хороши были те старые игры, о которых постоянно ностальгировали старички. Действительно ли там был неповторимый геймплей, ради которого стоит терпеть убогую графику, а то и полное отсутствие таковой. Ну а старички смогут посмотреть игру своей молодости в новом обличье, не заморачиваясь с менеджерами памяти и прочими неприятностями режима DOS. Впрочем, на диск с игрой выложены и оригинальные старые версии для всех платформ (правда, если вы захотите посмотреть, как выглядела игра на "Амиге" или "Комодоре", придется разыскать соответствующий эмулятор).

О самой игре я ничего говорить не буду, если хотите узнать подробности, в юбилейном номере нашего журнала была большая статья в разделе ForgottenWare. Еще добавлю, что Cinemaware собирается продолжить эксперимент и издать еще кое-какие свои старые игры в обновленном виде.



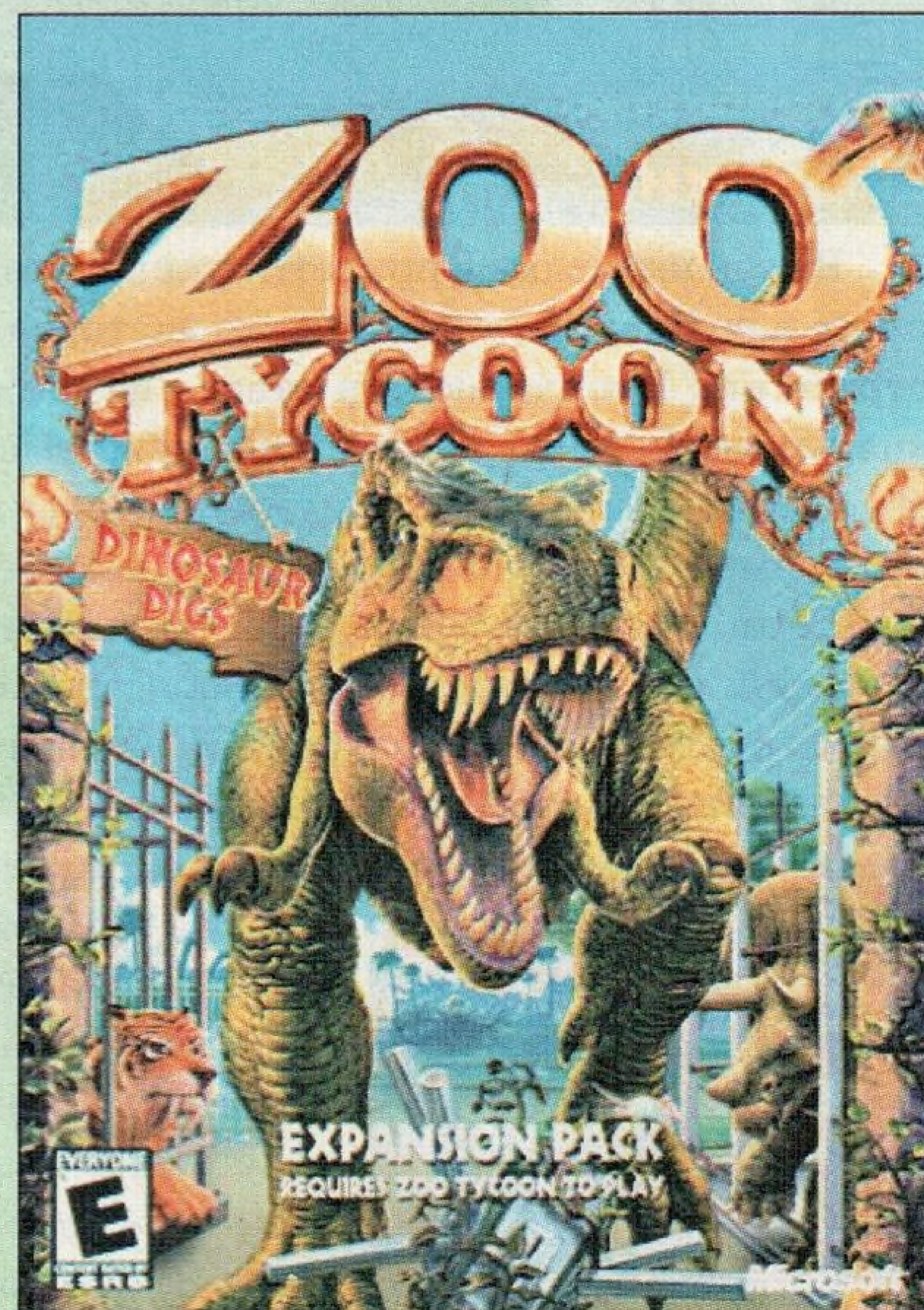


Дмитрий Смыслов

Те же яйца, только в профиль

Издатель	Microsoft http://www.microsoft.com/games
Разработчик	Blue Fang Games http://www.bluefang.com
Жанр	Экономическая стратегия
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.microsoft.com/games/zootycoon/dinodigs
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2402.html
Смотри на диске	скриншоты

Add-on



Помнится, нетленный Великий Комбинатор, сын турецко-подданного Остап Ибрагим Сулейман Берта-Мария Бендер-бей любил похвастаться на досуге осведомленностью о нескольких десятках абсолютно законных способов отъема денег у населения. Уж не знаю, сколько из них известно разработчикам компьютерных игр, но могу поручиться, что один освоен ими идеально, а методика его применения совершенствуется с каждым разом. Речь идет о выпуске к своим хитам бесчисленных add-on'ов, expansion и mission pack'ов - в общем, всего, не позволяющего публике забыть о существовании как компании, так и ее детищ.

Не минула чаша сия и Blue Fang Games с другом его Microsoft'ом, хотя не совсем понятно, зачем это последнему, уж сколько о нем вспоминают, да какими словами... Ладно, прочь лирику, возвращаемся к реальности. Для заполнения вакуума в собственных карманах и, хочется верить, для финансирования нового проекта BFG решили порадовать играющую братию дополнением к их пока единственной, но нашумевшей игре Zoo Tycoon, обозвав эту "радость" Dinosaur Digs.

Терпение, спокойствие, сейчас они появятся...

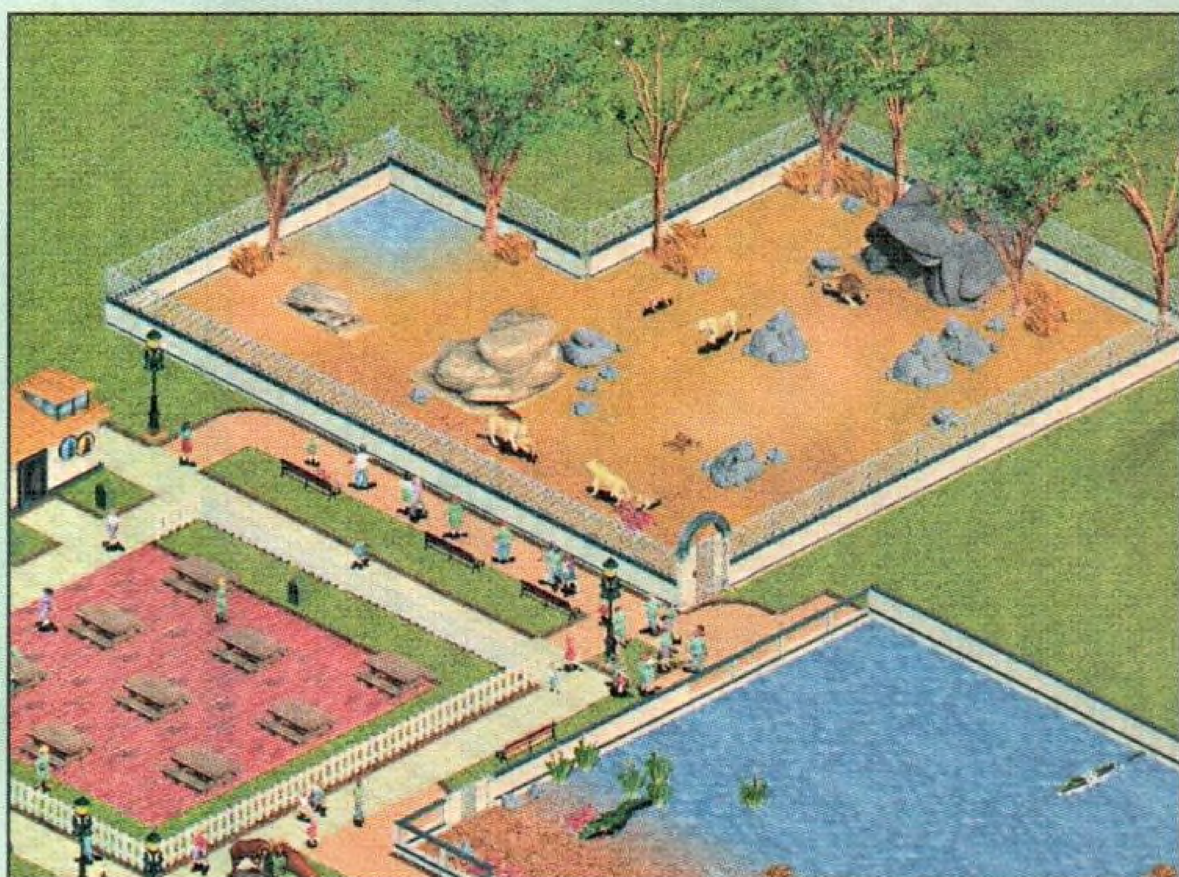
Как видно из названия, игра про динозавров. Принимая во внимание ее корни, легко можно прийти к выводу, что не просто про динозавров, а про их выращивание. Как вырастить динозавра практически в домашних условиях, знает любой, посмотревший первые полчаса "Парка юрского периода". Особо продвинутые личности, досмотревшие фильм до конца, знают, почему этого делать не следует. А уж те редкие граждане, которые видели вторую и, не приведи Господи, третью части этого блокбастера, скорее всего, вообще забыли это слово до конца жизни.

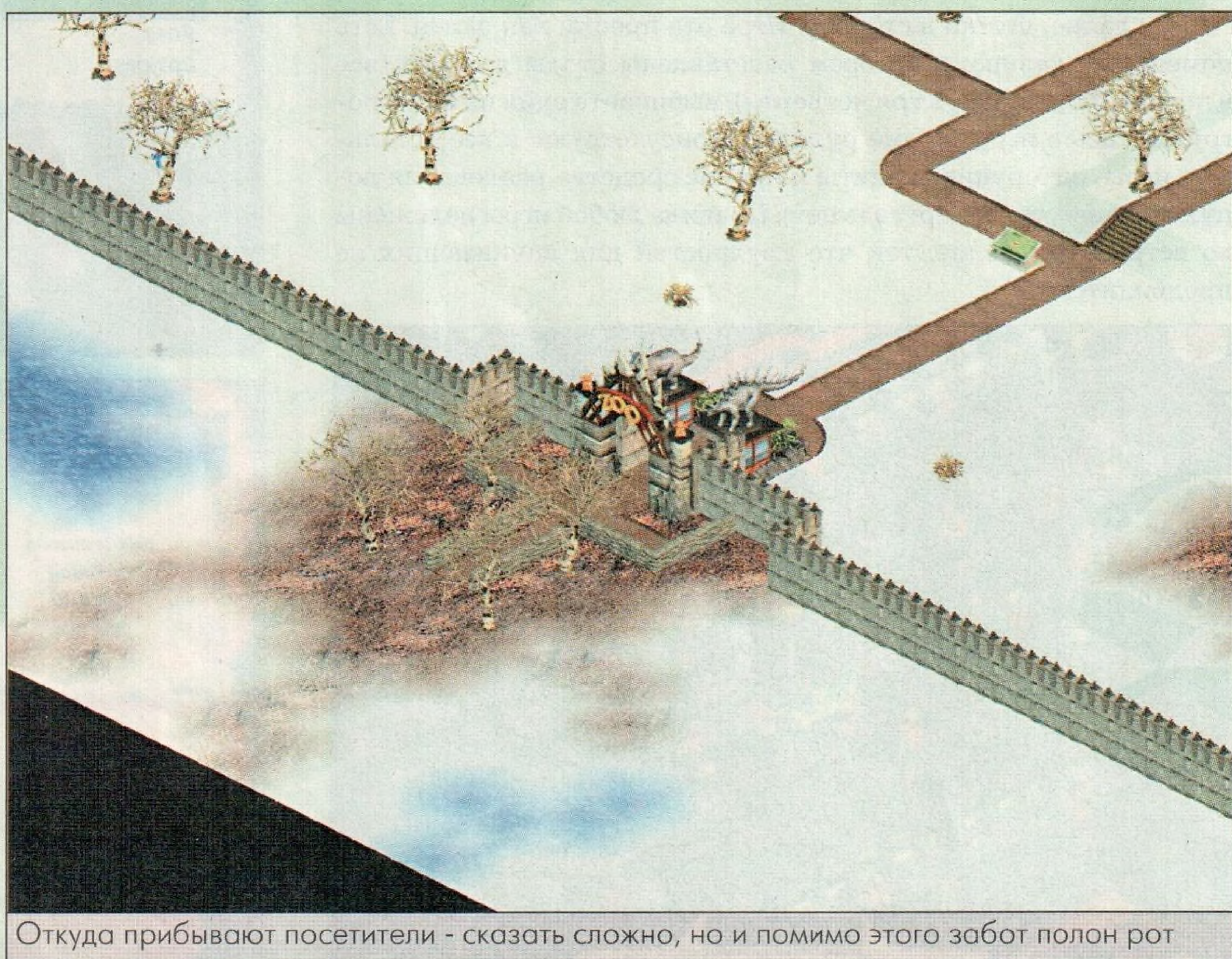
По всей вероятности, авторы игры не в полной мере осведомлены о риске чехарды с матушкой-природой, в связи с чем отдают в наши руки бразды правления не зоопарком с тиграми, слонами и обезьянами, а аналогичным общественно-культурным объектом, в границах которого сосредоточены рапторы, трицератопсы да тиранозавры. Довольно опрометчиво с их стороны, но "дальше действовать будем мы". Кто не спрятался – пусть закапывается.

Яйца, яйца! Планета вся любуется...

Сразу предупреждаю, фанатам ZT, страдающим дежа-вю, настоятельно не рекомендуется браться за DD. В противном случае деньги, затраченные ранее на излечение этого каприза сознания, моментально пойдут прахом, а расстройство приобретет клинический характер. Что до остальных, то им просто будет на порядок проще освоиться с игрушкой, по сравнению с теми, кто решит попробовать свои силы на животноводческой ниве впервые. Различия между играми мизерны и касаются скорее антуража, нежели сути.

Снова нужно заполнять вверенную территорию вольерами, дорожками, киосками, ресторанчиками и прочими инструментами опосредованного отъема наличности у доверчивых посетителей; подбирать персонал, который будет денно и нощно чистить, драить, ухаживать, исследовать и завлекать - в общем, изо всех сил стараться показать вам, что они не зря получают зарплату; кипятить мозги по поводу содержания ранее выстроенных вольеров и загонов, а в минуты хо-


Образцово-показательный львиный вольер, к DD никакого отношения, но как эталон вполне годится


Откуда прибывают посетители - сказать сложно, но и помимо этого забот полон рот

зяйственного затишья (это когда ничего нигде не рушится и никто никуда не разбегается) корпеть над финансовыми выкладками в тщетных попытках повысить доходы и если не снизить, то хоть как-нибудь вразумительно обосновать траты.

Короче говоря, круглосуточное буйство бизнесменской жизни. Ну и, конечно, собственноручное проектирование и благоустройство каждого вольера под нужды и чаяния опять-таки каждого из его обитателей. Занятие, бесспорно, увлекательное, правда, на этот раз доведенное почти до абсурда, потому как другое слово, способное полнее охарактеризовать рысканье по всем закоулкам стегозавровой жилплощади в поисках единственного неверно подобранного клочка ландшафта, разрушающего счастье обитающих там особей, просто не приходит на ум.

А где же яйца?

Но "буйство" – это для тех, кто узнал о таком достижении науки и техники, как ZT, лишь решив связаться с реликтовыми друзьями человека. Для остальных же – просто встреча со старым знакомым, решившим некоторое время назад обновить свой гардероб. Спрайты слонов и крокодилов сменились спрайтами бронтозавров и саблезубых тигров, на смену zookeeper'ам с голыми коленками пришли строгие scientist'ы в неизменных белых халатах (причем интересно, что оплачиваются последние, по идее, не раз дипломированные специалисты, точно так же, как и их предшественники; нонсенс, но забавно), добавилось некоторое количество новых построек, 6 сценариев и 5 карт для freegame.

А где же анонсировавшееся "новое восприятие привычного процесса"? Вероятно, по мнению авторов, новизна в том, что ваши новые подопечные на порядок крупнее и, соответственно, мощнее нынешних обитателей нашей многострадальной планеты, в связи с чем для удержания их "в рамках приличия" понадобятся куда более крепкие и, желательно, электропроводные материалы. Иными словами, изгороди теперь преимущественно железобетонные, в подавляющем большинстве случаев дополнены колючей проволокой, которая, в свою очередь, нередко линкуется с близлежащей трансформаторной будкой.

Список страждущих получить запись в трудовую книжку дополнился maintenance worker'ами, в обязанности которых как раз и входит постоянный контроль за состоянием ограждений, степенью погрызанности прутьев в клетках и целостностью электросетей. Экономия на этой категории работников чревата тем, что в один прекрасный (правда, не для вас) момент первобытная сила возобладает над современной технологией, и, прободав стенку, или перегрызя решетку, или разорвав таки проволоку, жаждущий свободы ископаемый организм окажется один на один с изумленной публикой. Поверьте, даже если этому волнующему событию предшествовала исключительно обильная кормежка, одуревшая от нежданного раздолья рептилия не преминет продегустировать особо упитанных представителей этой самой публики. Ничего не попишешь, натур-продукт никогда не сравнится пусть даже с самой роскошной казенной баландой.

Но даже если вы и стали невольным организатором подобного шоу, причин расстраиваться все равно нет. Прежде всего, для собственного успокоения и экономии дефицитных нервных клеток убедите себя в том, что все без исключения пострадавшие были бесталанными холостыми сиротами, безвременная кончина которых ни коим образом не отразится на судьбе человечества. Успокоившись таким способом и возвратившись к реальности, вы непременно увидите, что на поимку беглеца уже выдвинулась соответствующим образом экипированная группа быстрого реагирования или, более того, что "виновник торжества" уже по самые жабры накачан транквилизаторами, упакован в транспортировочный контейнер и препровожден на прежнее место. Наличие ловчих в ZT могло бы вызвать пересуды о надуманности и отсутствии подобной необходимости, а вот в DD воспринимается как само собой разумеющееся.

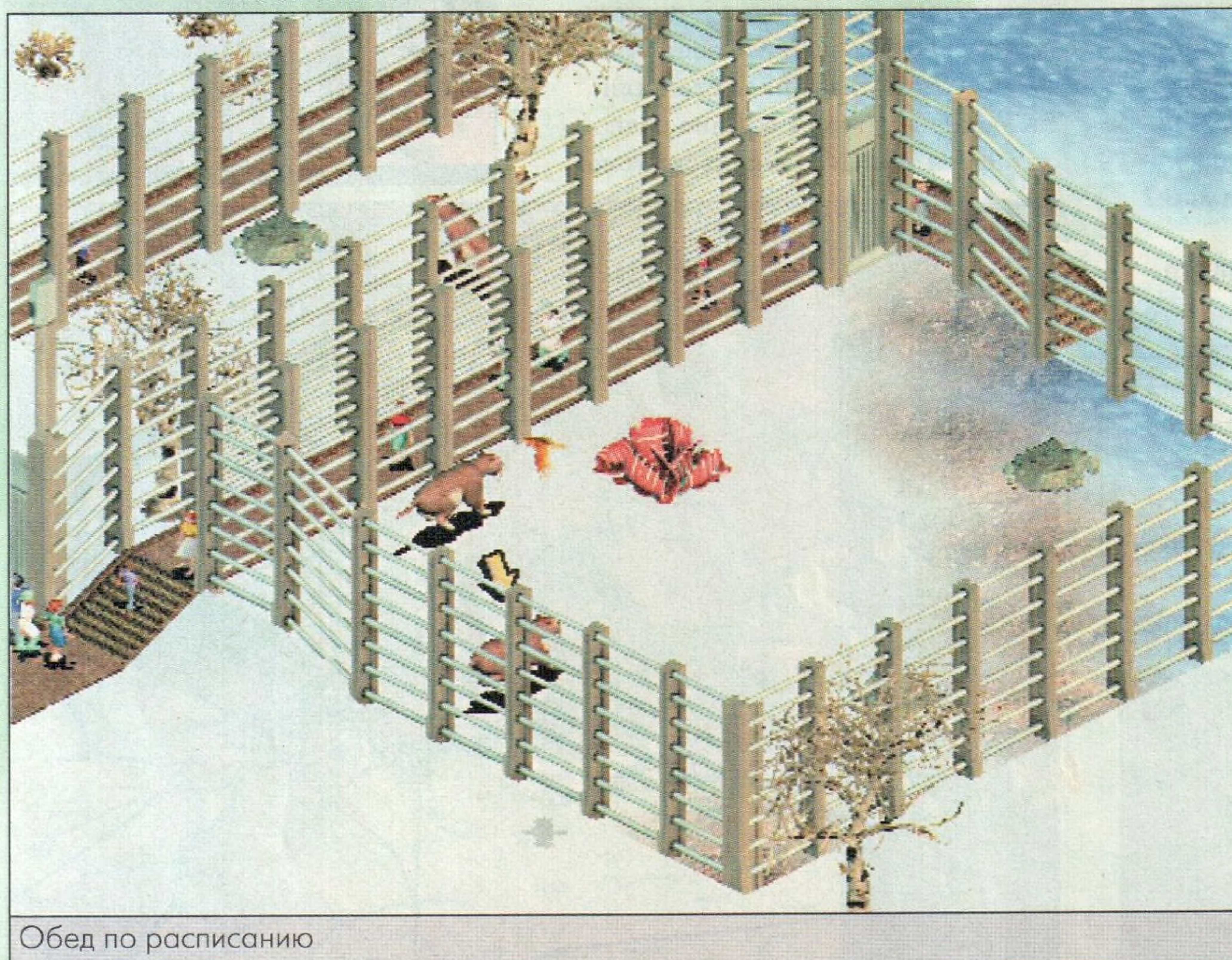

Задумчивый ловец пристально смотрит вдаль, хотя лучше бы смотрел за животными

Не мог не подвергнуться корректировке и перечень возможных сопутствующих строений. Он пополнился рядом новинок, призванных не дать посетителям вашего чудо-парка забыть, зачем собственно они сюда пришли и на кого нужно смотреть, ну а параллельно с разной степенью успешности снизить вес их кошельков. К таким новинкам относятся различные лавочки, павильончики да аттракциончики, оформленные в духе происходящего вокруг и предлагающие приличествующие ситуации товары и услуги, например, детские горки в форме динозавров, или непременный магазин с местными сувенирами. Парадоксально, но постройки такого типа привлекают жаждущих зрелищ намного эффективнее, чем заботливо взращенные предки современных крокодилов и варанов. Складывается впечатление, что народу, в принципе, по барабану, над чем вы там парились и что в итоге решили им показать – динозавров, блошиный цирк или концерт "Стрелок". Ну, тогда и нам безразлично, что они там хотели бы видеть – будут смотреть то, что стоит дороже, а кто заартачится – насильно покажем.

Что вы узнаете по запаху... (яйца, если кто не знает)

Подошло время подводить итоги. У BFG получился классический add-on со всеми вытекающими последствиями: мизерные изменения геймплея, ряд дополнительных, кардинально ничего не решающих игровых элементов, пяток сценариев, пяток свободных карт. В принципе, все, что позволит поклонникам ZT взглянуть на игру под новым углом и подкинет им занятие еще на неделю, а для остальных сможет стать неплохой приманкой. Хотя, если честно, с динозавровой темой разработчики опоздали лет этак на 8-9.

P.S. Динозавры, между прочим, тоже из яиц вылупляются.

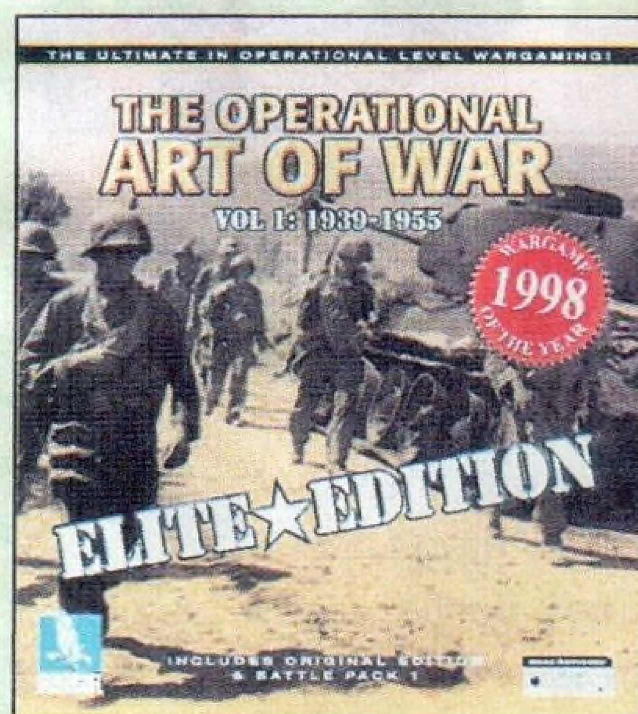

Обед по расписанию

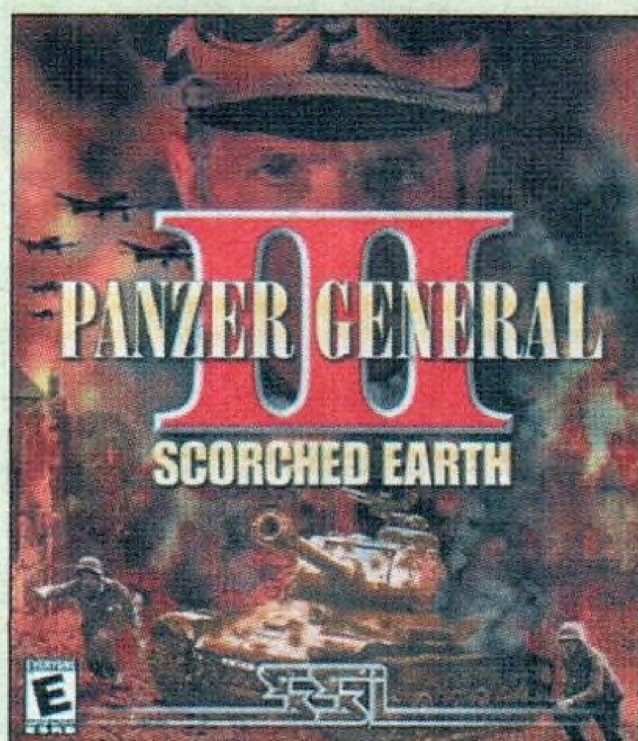
АКАДЕМИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА

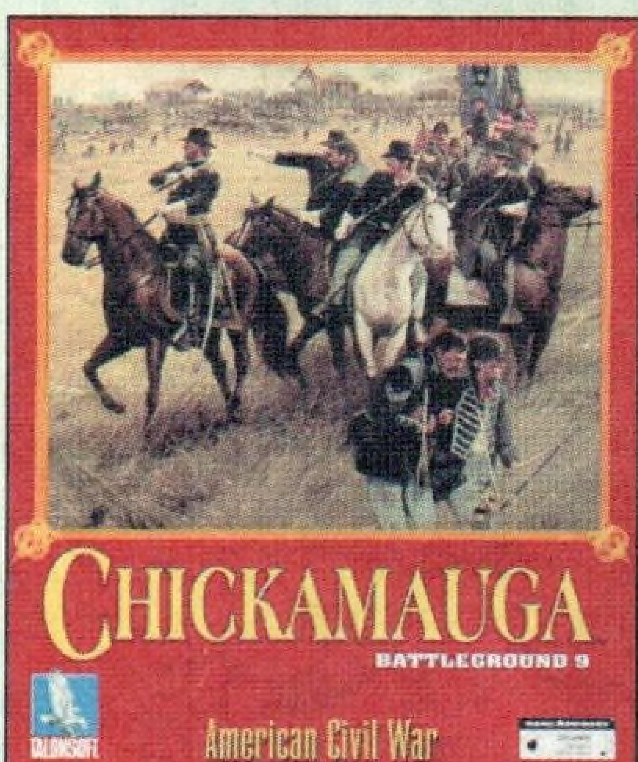
Владимир ВЕСЕЛОВ

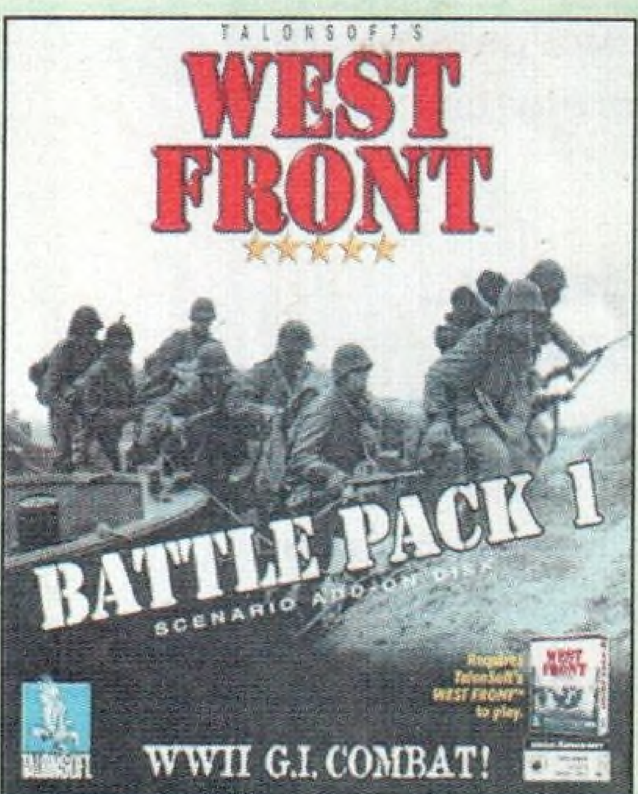
Энциклопедия Стратега

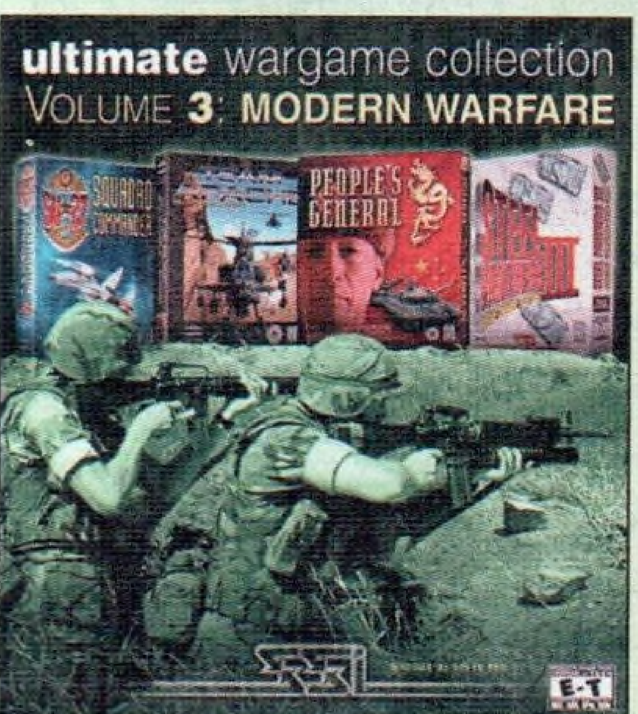
В прошлом выпуске "Энциклопедии стратега" разбиралась сила и слабость варгеймов. Там было много примеров из реальной жизни, но мало что сказано об играх. Кому-то все это могло даже показаться скучным и оторванным от темы. Но все эти длинные рассуждения понадобились, чтобы развеять ореол неприступности варгеймов и показать, что Настоящим Стратегам можно и нужно в них играть. Ну а теперь, когда вы поняли, что ничего такого в варгеймах нет, посмотрим, как же в них играть.



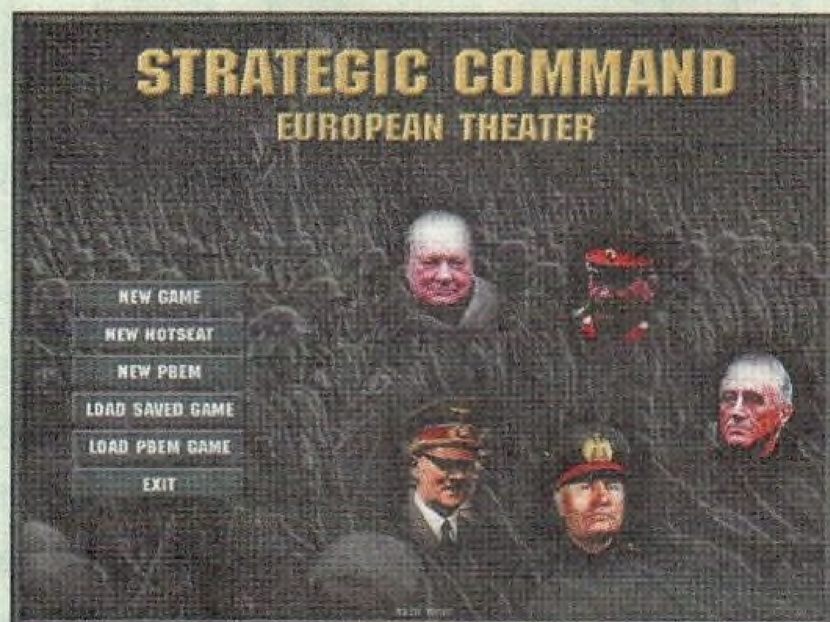








По гексам и по разделениям



Чтобы наш разговор не был абстрактным, привяжемся к какому-нибудь конкретному варгейму. Лучше всего подойдет описывавшийся в прошлом номере нашего журнала Fulda Gap'85 или его брат-близнец Middle East'67. Это самые свежие варгеймы, в них наиболее полно учтены все современные веяния. Если вам не удастся добыть одну из этих игр (варгеймы в продаже появляются нечасто), можно использовать и что-нибудь из серии Panzer Campaigns или какую-нибудь другую игру Джона Тиллера. Все они более-менее похожи друг на друга.

Итак, загружаем что-то из перечисленного и смотрим. Картинка на экране очень напоминает не шибко замысловатое приложение Windows. Наверху строка меню, под ней панель с кнопочками, слева информационная панель, а все остальное место занимает гексагональная карта предстоящего сражения. А почему, собственно говоря, она гексагональная?

Разделенное пространство

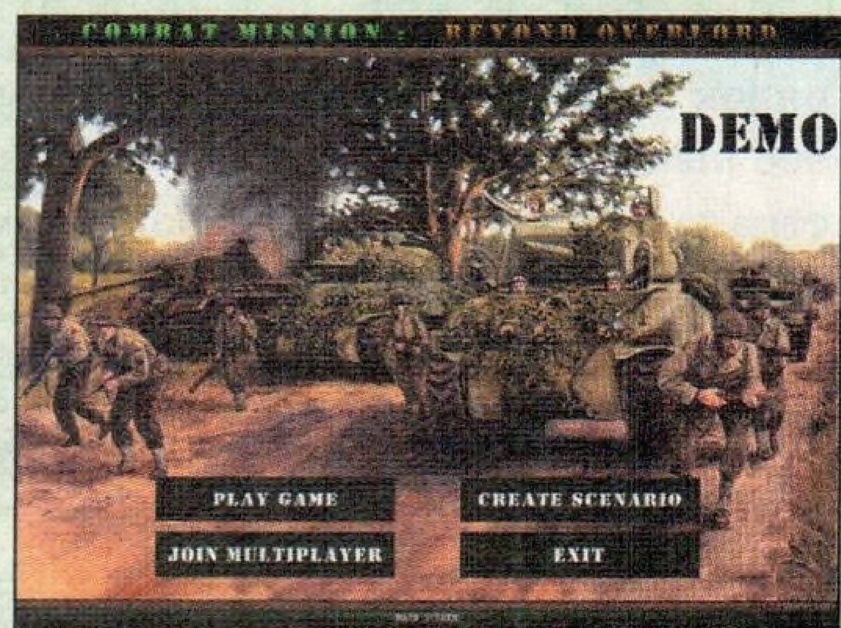
В пошаговых играх мы как-то больше привыкли к квадратам, гексы встречаются, но очень редко, а в варгеймах почему-то почти исключительно гексы. Проведем небольшой эксперимент – возьмите лист бумаги в клеточку, выделите одну клетку и посмотрите, сколько клеток ее окружает. Получается восемь, т.е. вы можете попасть из данного квадрата на восемь соседних, пересекая при этом всего одну границу. Но если передвигаться из центра одного квадрата в центр другого, получится, что преодолеваемые расстояния будут разными. В квадраты, лежащие по сторонам исходного, - меньшие, а в лежащие по его углам - большие. Если принять расстояния между центрами квадратов по горизонтали или по вертикали за единицу, то расстояния по диагонали будут примерно 1,4 (точнее, корень из двух).



Теперь посмотрите на гексагональную карту. Каждый шестиугольник окружают шесть других, причем расстояния тут совершенно одинаковы. Правда, уменьшается количество возможных направлений перемещения (шесть вместо восьми), но тут уж ничего не поделаешь - сложить карту из восьмиугольников невозможно. Вот и получается, что гексагональная карта, говоря по науке, является анизотропной, а для варгеймов это свойство очень важно.

Однако гексагональное поле вносит любопытное ограничение в передвижение юнитов – двигаться непосредственно на север или на юг можно, а вот на восток или на запад нет (гексы обычно располагаются так, что одна из диагоналей проходит горизонтально).

Но это ограничение совершенно не влияет на игровой процесс. Предположим, имеется три города "А", "Б", и "В". Город "Б" находится в двух километрах к югу от города "А", а город "В" в двух километрах к востоку. На гексагональной карте с размером гекса в один километр (а размером гекса считается расстояние между его противоположными сторонами) путь от "А" до "Б" будет выглядеть прямой линией, а путь от "А" до "В" ломаной, однако и в том и в другом случае он равен двум гексам, т.е. двум километрам. Видите, как все просто и изящно. Можете поэкспериментировать и убедиться, что на гексагональной карте есть возможность разместить объекты на равных расстояниях по всем румбам компаса. Правда, получается парадоксальная ситуации: кратчайшее расстояние между двумя точками будет прямой только тогда, когда эти точки лежат на одном меридиане







ане. Во всех же остальных случаях мы будем иметь ломаную линию. Отсюда вытекает первое правило: "Варгеймер должен научиться мыслить гексами".

Улавливаете в чем тут соль? Прокладывая маршруты движения по гексагональной карте, нужно видеть не прямые линии, соединяющие точки отправления и точки назначения, а гексы, которые придется преодолеть. На первых порах это вызывает некоторые затруднения, но после небольшой тренировки все становится простым и понятным.

Впрочем, в современных продвинутых варгеймах есть много средств облегчить привыкание к гексам (да и опытным варгеймерам они полезны). В каких-то играх, щелкнув на точке назначения (или просто наведя на нее курсор), вы увидите маршрут движения, в других (как в загруженном нами Fulda Gap'85) есть специальная кнопочка, при нажатии на которую, выделяются гексы, на которые может передвинуться выбранный юнит.

Конечно, гексы совсем не одинаковы; как и положено, они различаются по типам местности и модификаторам. С типами местности все понятно - это поля, леса, холмы, горы и т.д. Одни типы ускоряют продвижение юнитов, другие замедляют, объяснять тут особо нечего. А что такое модификаторы? А это природные и рукотворные объекты, изменяющие свойства гекса. Например, дороги, по какой бы местности они не проходили, ускоряют передвижение юнитов, причем всегда одинаково. Наоборот, реки, если их приходится пересекать, замедляют продвижение, если, конечно, через них не переброшены мосты. Что интересно, реки всегда текут по границам гексов, это понятно, но неприятно. Неприятно потому, что в варгеймах по этой причине не используются речные корабли (канонерки, бронекатера, мониторы). Точнее, используются, но очень редко и в тех играх, где имеются очень большие реки, шириной в целый гекс (собственно говоря, это не реки, а морские гексы).



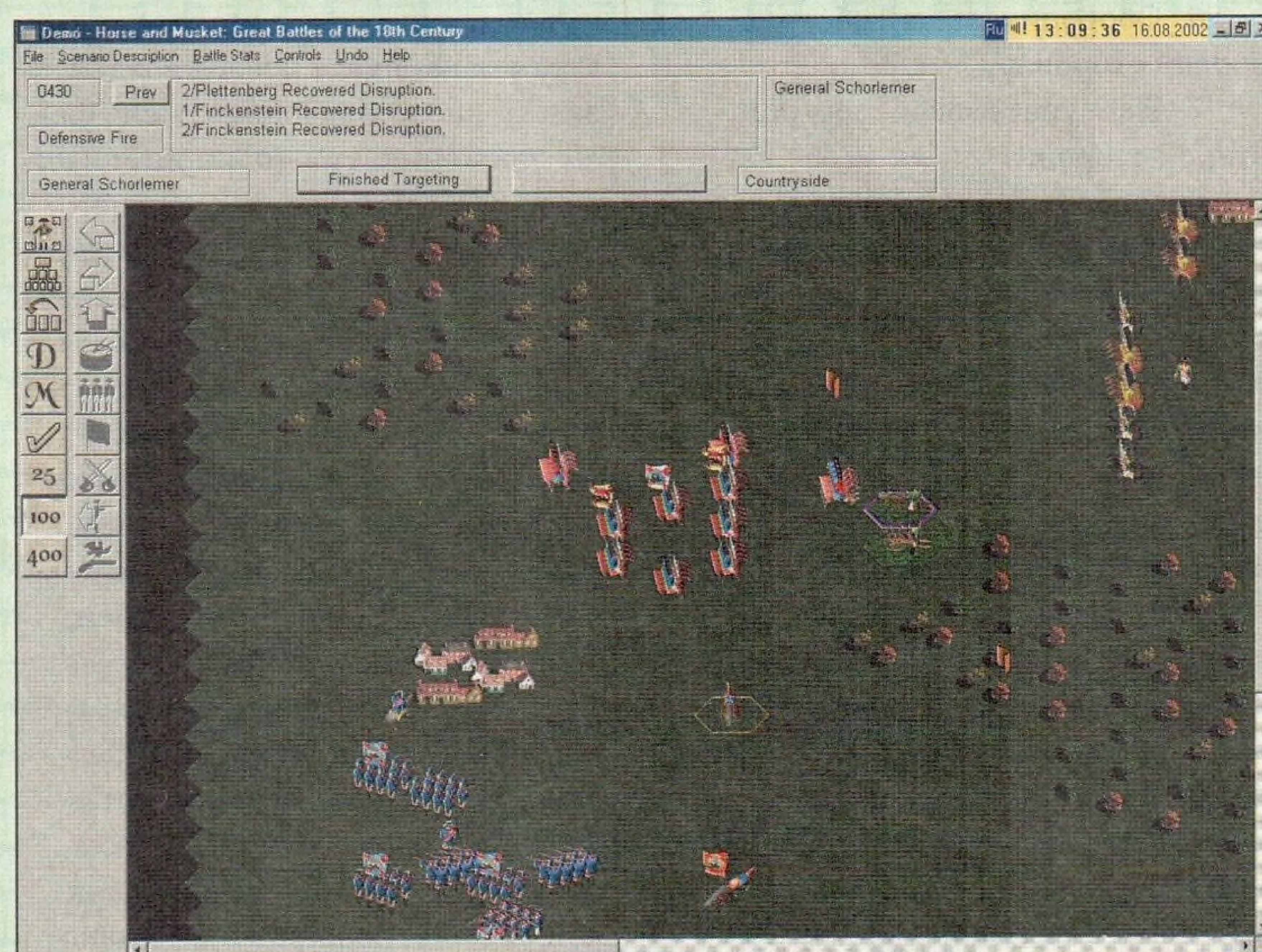
Кроме природных модификаторов, замедляющих передвижение, существуют и рукотворные. Это могут быть лесные завалы, баррикады в городах, минные поля. Некоторые из этих модификаторов могут вообще сделать какие-то гексы недоступными для определенных типов юнитов или для юнитов в определенной формации.

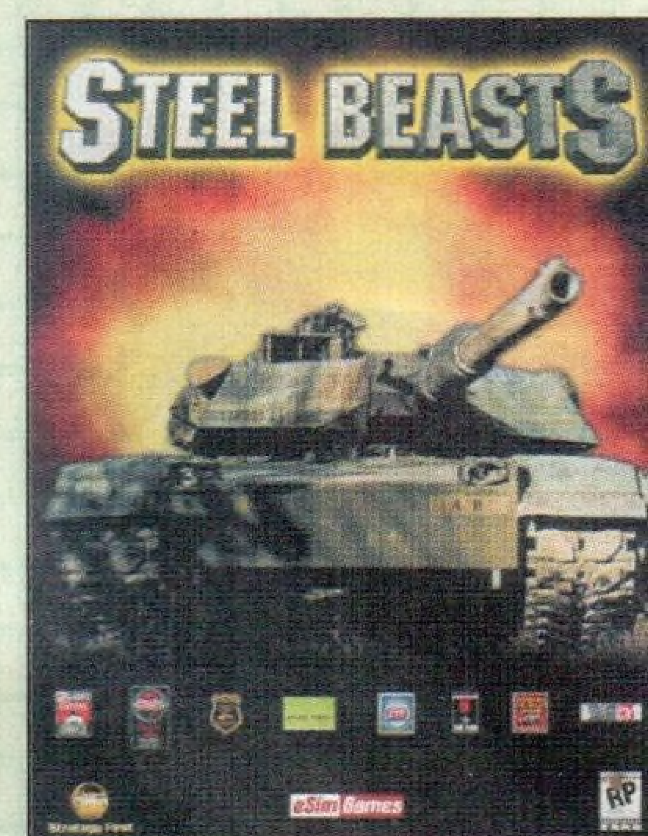
Разделенное время

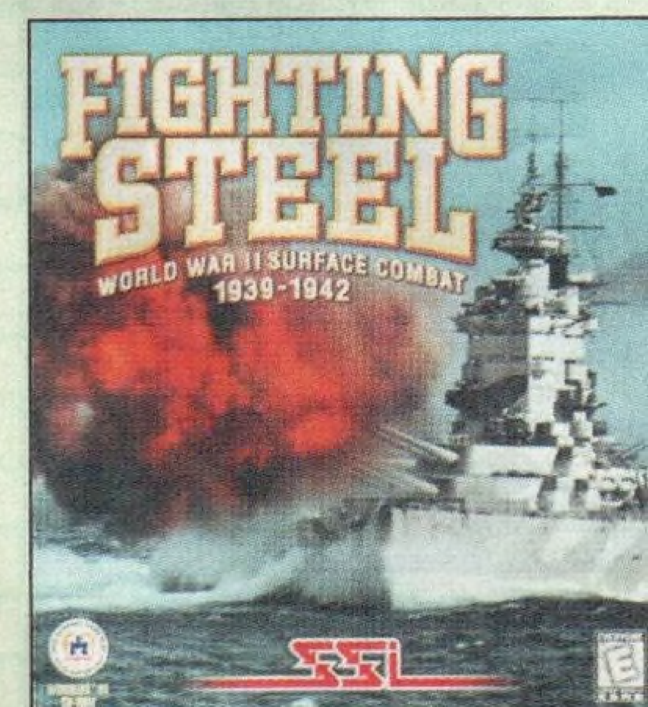
В варгейме время делится на ходы. Существуют разные системы, классическая пошаговая и пофазовая. В первом случае игрок на одном ходу совершает все возможные действия в произвольном порядке, во втором случае порядок действий определяется фазами. Как минимум существуют фазы передвижения и атаки. Т.е. сперва оба игрока по очереди передвигают все свои юниты, а потом по очереди же атакуют выбранные цели. Могут существовать фазы снабжения, авианалетов, артналетов, разведки и кое-какие еще. Ученые долго спорили, какая система лучше и реалистичнее, но так и не пришли к определенному выводу. Поэтому в последнее время в одном и том же варгейме могут присутствовать обе системы, ну а выбирать, какой пользоваться, предоставлено игроку.

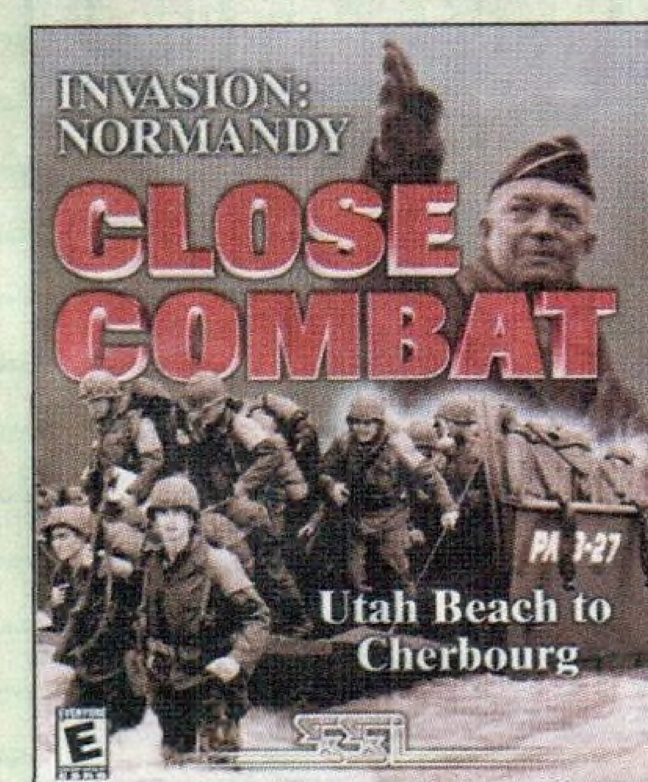
Пошаговая система более привычна, в ней многое похоже на то, с чем приходилось сталкиваться во множестве игр. Базируется она на так называемых активных очках (или очках действия). Собственно говоря, с этими очками вы наверняка встречались хотя бы в X-COM. Помните, каждый боец там имел определенное количество пойнтов, которые тратились на передвижение, стрельбу, смену и перезарядку оружия и т.д. Вот точно так все происходит и в варгеймах, только набор возможных действий тут значительно больше, да и сами действия зачастую можно совершать разным образом.

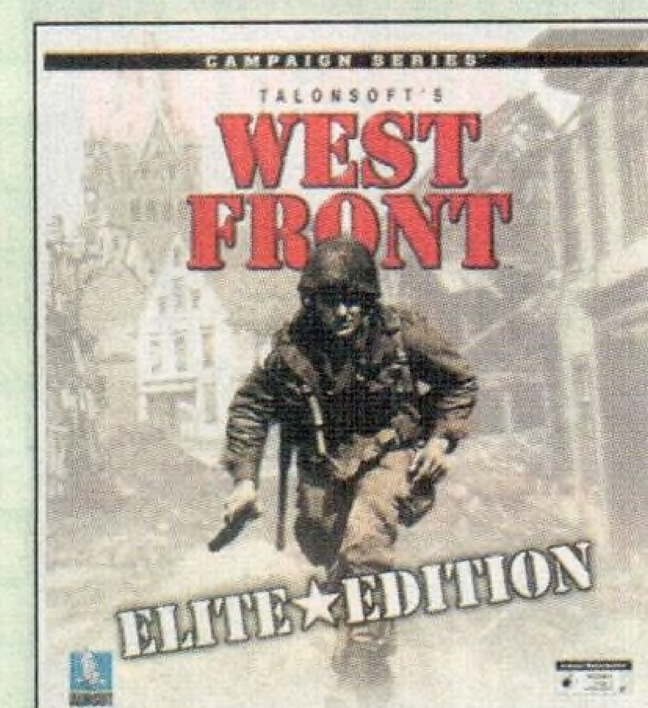
Возьмем передвижение. Уже в простейших варгеймах существовали боевые и походные порядки. В походном подразделение может перемещаться быстрее (т.е. за один ход оно может продвинуться дальше). Однако при этом подразделение более уязвимо для артналетов, авиаударов и уж тем более для атак наземных войск. Так что в походном порядке можно передвигаться только там, где враг не может вас атаковать, а приближаясь к полю боя, своевременно перестраиваться в боевой порядок. Однако в продвинутых варгеймах на перестроение тоже тратятся очки, кроме того, в этот момент подразделение наиболее уязвимо. Вот и получается, что в пошаговом ре-

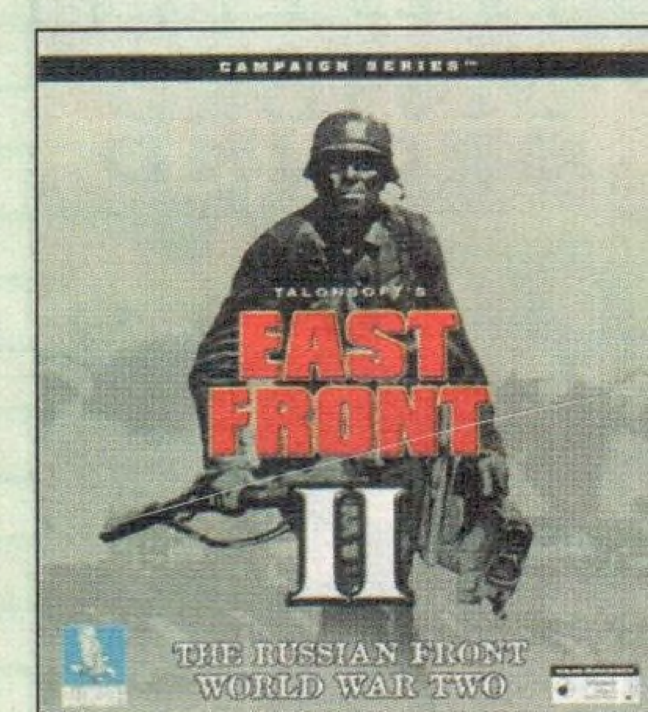


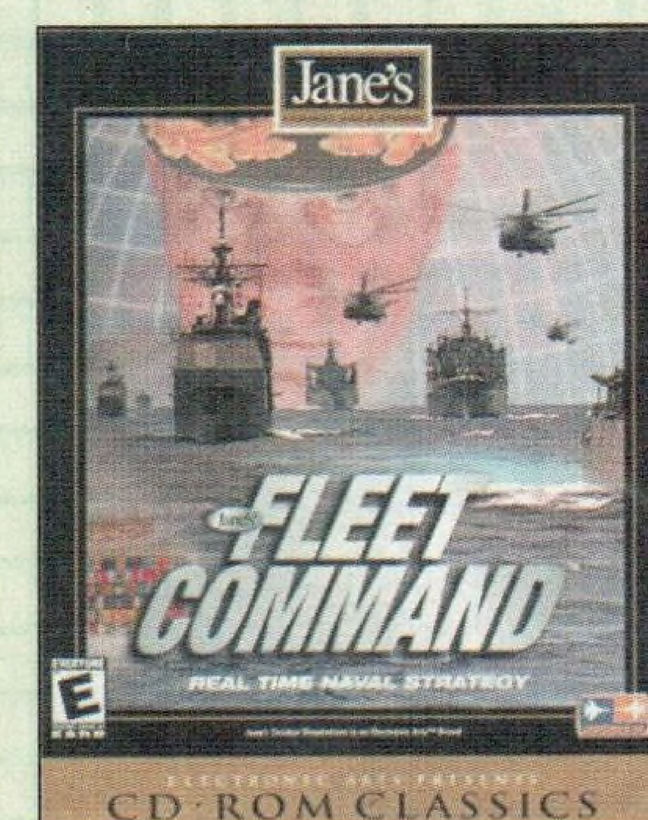


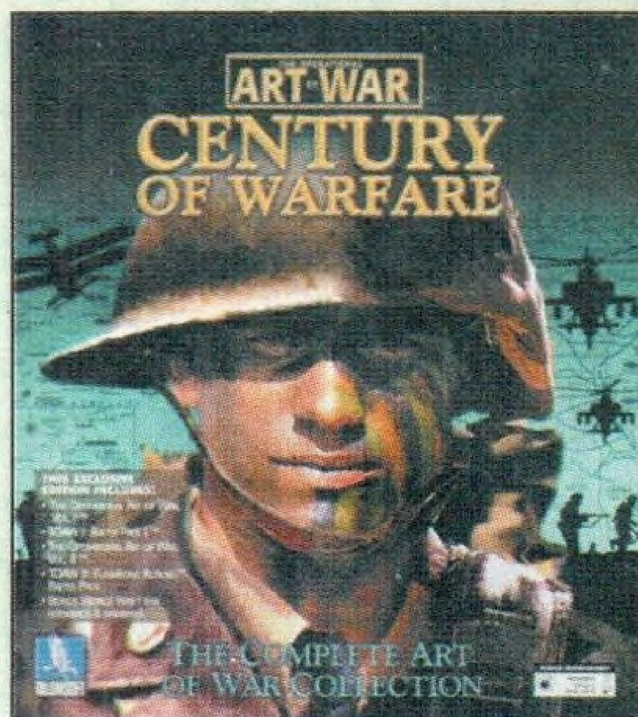




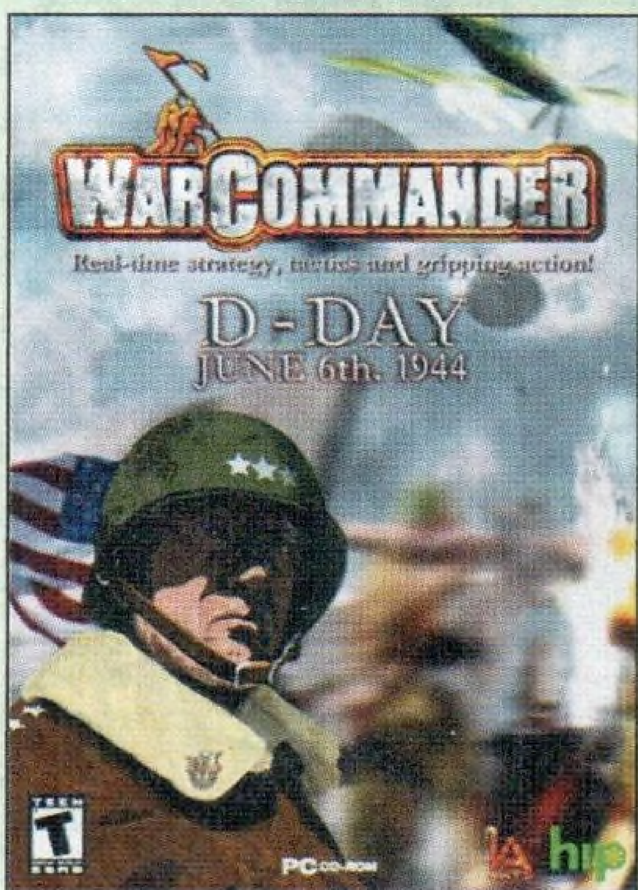


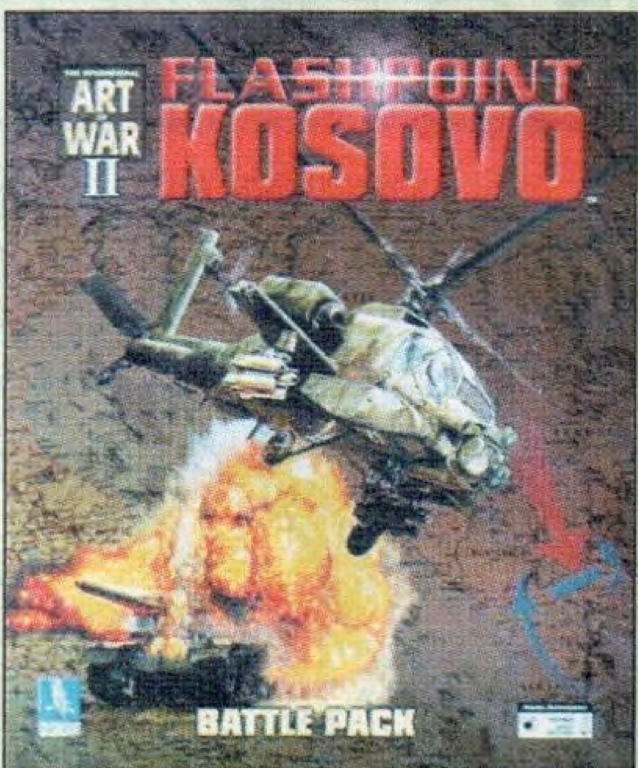


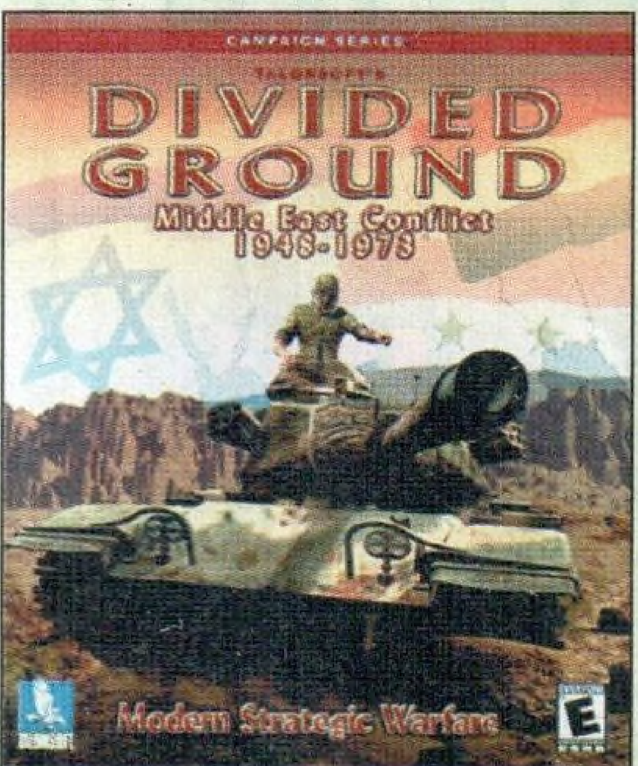


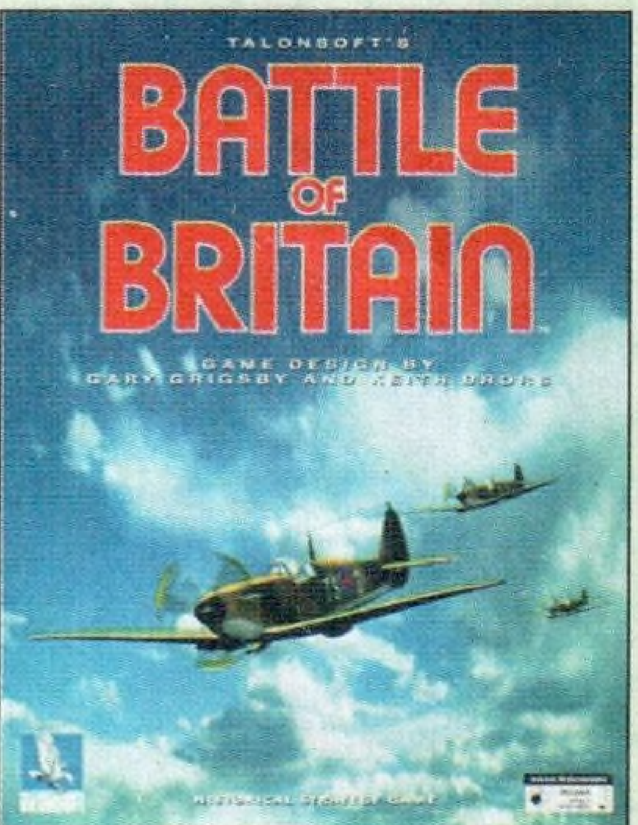














жиме приходится скрупулезно рассчитывать, до какой точки подразделение будет двигаться в походном строю, как лучше всего привести его в соприкосновение с неприятелем, сколько очков оставить на стрельбу и атаку. Начинающему варгеймеру это может оказаться не под силу, тогда лучше выбрать пофазовый режим.

Раздробленное мгновение

В этом режиме все несколько проще, в каждой фазе подразделение может совершить какое-то определенное действие, как правило, не зависимо от того, какие действия оно производило в предыдущей фазе. Например, в фазе передвижения вы двигаете свои юниты на все отпущенные очки передвижения, не думая о том, что им нужно будет еще атаковать неприятеля. Однако в продвинутых варгеймах с большим количеством фаз имеются некоторые ограничения. Например, если имеются фазы обстрела и атаки, одно и то же подразделение не может стрелять и атаковать на одном и том же ходу. Впрочем, обстрелы бывают разные, чтобы разобраться со всеми этими сложностями, посмотрим, какие фазы имеются в Fulda Gap'85 и как они чередуются. Вот полный список.

1. Передвижение первой стороны.
2. Оборонительный обстрел второй стороны.
3. Наступательный обстрел первой стороны.
4. Атака первой стороны.
5. Передвижение второй стороны.
6. Оборонительный обстрел первой стороны.
7. Наступательный обстрел второй стороны.
8. Атака второй стороны.

Для начала уточню, что боевое воздействие на противника делится на атаку и обстрел. В первом случае подразделение стремится выбить противника с позиций и занять их. Ну а во втором просто обстреливает вражеские войска из имеющегося оружия.

На первый взгляд может показаться, что каждое подразделение на одном ходу может совершить четыре действия: передвинуться, дважды обстрелять противника и попытаться выбить его с занимаемых позиций. На деле же доступных действий только два: например, если вы передвинули подразделение и произвели наступательный обстрел, атака и оборонительный обстрел становятся невозможными. Ну а если подразделение производило оборонительный обстрел, ему остается или двигаться, или атаковать неприятеля. Зачем же такие сложности, почему бы не оставить всего две фазы - движение и атака?



Прежде чем ответить на этот вопрос, напомню, бой бывает наступательный, оборонительный и встречный. Предположим, вы обороняетесь. Ваши войска занимают определенные позиции, развернуты в боевые порядки. Двигать вы их никуда не собираетесь, если, конечно, не вынудят действия неприятеля. В таком случае вам лучше произвести боевое воздействие на врага после того, как он передвинул все юниты, но до передвижения ваших. Определив, какие войска куда перебросил противник, уяснив вероятные направления его ударов, вы можете нанести ему превентивный удар, нарушить его планы. Для этого и существует фаза оборонительного огня.

Ну а для наступающей стороны ситуация иная, ей ведь нужно еще подвести свои войска, развернуть их, а уж потом атаковать. В таком варианте боевое воздействие лучше производить после фазы движения, тут-то и пригодится фаза наступательного огня или атаки. А отделены они друг от друга для того, чтобы дать бонус стоящим на месте подразделениям: если какой-то юнит не двигался, он может и стрелять, и атаковать.

Конечно, я тут даю голую схему, в реальной жизни и в варгеймах все может быть гораздо сложнее. Существует встречный бой, в котором оба противника стремятся потеснить неприятеля, арьергардные бои, преследование бегущего противника. Да и в простом оборонительно-наступательном сражении обе стороны подводят к передовой пополнения. Однако



если вы самостоятельно продумаете все эти варианты и попробуете втиснуть их в четыре перечисленные фазы, то увидите, что они позволяют очень реалистично воспроизводить реальные события. Особенно если учесть, что не двигавшиеся юниты имеют удвоенную эффективность огня, что разведка и действия авиации привязаны к фазе оборонительного огня и некоторые другие вещи.

А что дальше?

В этой части нашей школы варгеймера я рассуждал об очень простых и скучных вещах. Ничего не поделаешь, варгеймы вообще не располагают к веселью. Теперь в ожидании следующего номера можете наконец приступить и к игре. Погонять подразделения по карте в каком-нибудь простеньком сценарии, посмотреть, как же выглядит на экране компьютера то, о чем мы тут говорили. Однако не увлекайтесь, самого главного о варгеймах вы еще не знаете: я ведь не рассказал о том, что именно двигается по гексагональной карте в пошаговом или пофазовом режиме. В следующем выпуске речь пойдет о самом интересном в любом варгейме - о юнитах.











WarCraft III Reign of Chaos

Дмитрий Роммель aka Rommel

WorldEdit: Создание миров

Игры от Blizzard – это уже почти особый жанр. И Warcraft, и Starcraft, и Diablo – все они уже давно достигли культового статуса благодаря выверенному балансу, достойной графике и потрясающей играбельности. Кроме того, добрые дяди и тети из Blizzard всегда понимали, что наравне с проработанным сюжетом и интересным мультиплеером жизнь игре продлевает хороший редактор карт.

Данная статья представляет собой подробное описание всех функций Warcraft III World Editor'a (далее – WorldEdit), от стандартных file/edit до встроенных возможностей по настройке триггеров и звука. Более того, мы также подготовили инструкцию по созданию собственной графики для игры и поместили на диск подборку неофициальных программ, позволяющих "расширить и углубить" и без того огромные возможности WorldEdit'a. Итак, приступим.

Основные меню

В принципе, в WorldEdit используется стандартный интерфейс Windows. Более того, многие опции напрямую позаимствованы у "папы" WorldEdit – старкрафтовского StarEdit. Тем не менее, появилось и солидное количество нововведений.

Файл

Примечание: здесь и далее дается вариант названий опций из SoftClub'овской официальной локализации как наиболее распространенного лицензионного варианта Warcraft III. Впрочем, и у владельцев английских версий вряд ли возникнут какие-либо проблемы.

Создать ***(Ctrl + N)*** - создать новую карту (думаю, эта и последующие четыре функции знакомы любому юзеру).

Открыть ***(Ctrl + O)*** - открыть карту.

Закрыть ***(Ctrl + W)*** - закрыть открытую карту.

Сохранить ***(Ctrl + S)*** - сохранить открытую карту.

Сохранить как... - сохранить открытую карту с возможностью изменения ее названия.

Рассчитать тени и сохранить - создать карту теней, улучшая качество теней на вашей карте в игре и WorldEdit.

Экспортировать код - экспортировать код триггеров данной карты в файл формата *.i (например, map2.i), который можно открыть любым текстовым редактором.

Экспорт мини-карты - экспортировать изображение мини-карты в картинку формата *.tga.

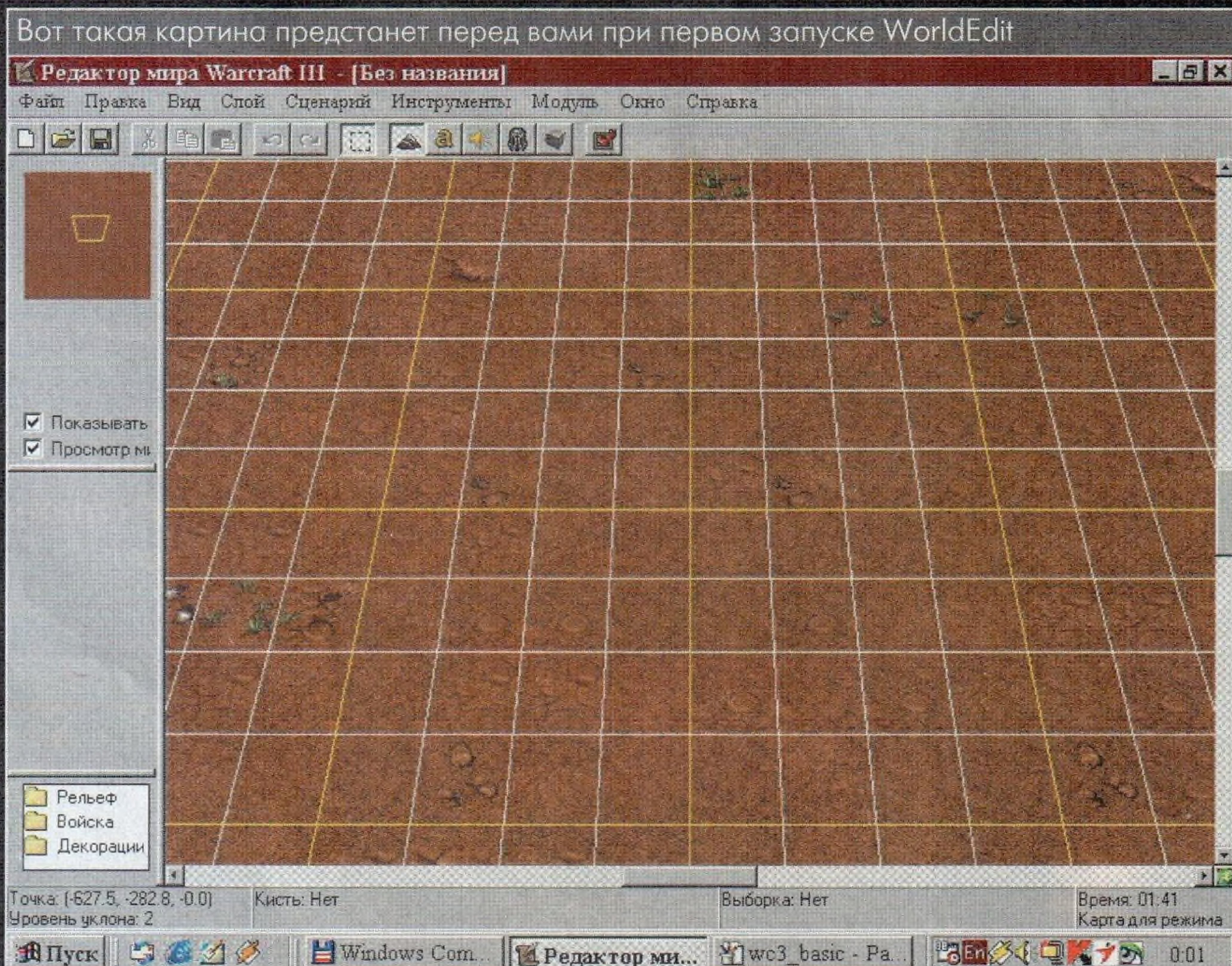
Экспорт текста - экспортировать измененные в Unit Editor имена юнитов в файл формата *.wts.

Импорт текста - импортировать wts-файл с именами юнитов. Полезно при создании кампании, когда в нескольких миссиях подряд герои имеют одни и те же имена.

Настройки - открыть настройки редактора.

Проверка карты ***(Ctrl + F9)*** - запустить карту в игре с целью проверить ее. Внимание! Под Windows XP наблюдается зависание при попытке использования этой опции! Ждите патча...

Вот такая картина предстанет перед вами при первом запуске WorldEdit



Правка

Отменить ***(Ctrl + Z)*** - отменить последнее действие.

Повторить ***(Ctrl + Y)*** - повторить отмененное действие.

Вырезать ***(Ctrl + X)*** - удалить и скопировать выбранный объект (будь то юнит, камера или элемент рельефа). Копировать **(Ctrl + C)** - скопировать выбранный объект.

Вставить ***(Ctrl + V)*** - вставить скопированный объект.

Очистить ***(Delete)*** - удалить выбранный объект.

Выбрать все ***(Ctrl + A)*** - выбрать все объекты.

Изменить свойства ***(Enter)*** - изменить свойства выбранного объекта.

Следующие пять функций обнаружены только в SoftClub'овской версии:

- *отразить по горизонтали* - отразить выбранный участок рельефа по горизонтали;
- *отразить по вертикали* - отразить выбранный участок рельефа по вертикали;
- *повернуть на 180* - повернуть выбранный участок рельефа на 180 градусов;
- *повернуть на 90 по часовой стрелке* - повернуть выбранный участок рельефа на 90 градусов по часовой стрелке (участок рельефа должен быть квадратным);
- *повернуть на 90 против часовой стрелки* - повернуть выбранный участок рельефа на 90 градусов против часовой стрелки (участок рельефа должен быть квадратным).

Вид

Рельеф ***(Ctrl + T)*** - отображать рельеф в одном из трех доступных вариантов: Textured, Wireframe, Hidden. При выборе опции Wireframe на экране не будет видно текстур. При выборе опции Hidden рельеф вообще не отображается.

Декорации ***(Ctrl + D)*** - включить показ декораций.

Войска ***(Ctrl + U)*** - включить показ войск.

Информация о войсках **(I)** - включение этой опции позволит некоторым войскам по-разному отображаться на карте. Юнит, чья дальность получения цели - лагерь, а не стандартная область (см. далее), в редакторе выделяется темно-синим цветом. Если юнит в случае гибели роняет на землю предмет, на экране редактора он изображается в белом круге.



Вода **(W)** - включить отображение воды.

Порча **(H)** - включить отображение blight (специальной почвы для зданий нежити).

Пути **(P)** - включить/выключить показ путей поверх карты. Белое покрытие означает рельеф, на котором невозможно ходить, летать и строить. Розовое покрытие означает, что на этом рельефе нельзя ходить и строить. Синее покрытие означает рельеф, на котором нельзя строить.

Тени **(S)** - включить отображение теней.

Освещение **(L)** - включить освещение карты.

Погода **(E)** - включить отображение погодных явлений.

Небо **(K)** - включить отображение неба.

Сетка **(G)** - переключиться между четырьмя разными размерами сеток рельефа. Первая опция - не показывать сетку на экране, она выставлена по умолчанию. Вторая опция отображает квадраты 512x512, третья - 128x128, а четвертая - 32x32.

Границы обзора **(B)** - включить показ линий границ обзора камеры.

Области **(Ctrl + R)** - включить показ областей. При выбранном слое области показываются автоматически.

Объекты камеры **(Ctrl + M)** - включить/выключить показ объектов камеры с панели камеры. При выбранном слое камеры объекты показываются автоматически.

Зафиксировать обзор в режиме игровой камеры **(C)** – переключение между обзором с установленной камеры и стандартным видом сверху.

Предварительный просмотр **(X)** – теоретически это позволяет просматривать карту по тем же правилам, что и непосредственно в игре. На практике почти бесполезно.

Переход к игровой камере **(Ctrl + Shift + C)** - изменить настройки камеры в соответствии с игровыми настройками, но не фиксировать обзор (аналогично средней клавише мыши).

Слой

Рельеф **(T)** - сменить открытую панель на панель рельефа.

Декорации **(D)** - сменить открытую панель на панель декораций.

Войска **(U)** - сменить открытую панель на панель юнитов.

Области **(R)** - сменить открытую панель на панель областей.

Камеры **(M)** - сменить открытую панель на панель камеры.

Сценарий

Описание карты - изменить название карты, описание, предполагаемое количество игроков, имя автора и настройки видимости.

Размер карты и границы обзора - изменить размер карты и границы обзора.



Экран загрузки - изменить текущий экран загрузки.

Вступительный экран - изменить текущий вступительный экран.

Свойства игрока - установить имена игроков, расы и тип управления, а также решить, будут ли использоваться фиксированные исходные позиции (т.е. начинает ли игрок с центра карты или с установленной позиции).

Приоритеты союзников - изменить приоритеты исходных позиций.

Свойства клана - установить исходные команды для игроков (рекомендуется для командных мероприятий типа CTF).

Технологии - установить доступные юниты для каждого игрока.

Усовершенствования - установить доступные апгрейды для каждого игрока.

Инструменты

Выбор ***(клавиша пробела)*** - выбор объектов в зависимости от текущего слоя.

Размер кисти - изменить текущий размер кисти (относится только к слоям декораций и рельефа).

Форма кисти - изменить форму кисти (квадрат/ромб). Относится только к слоям декораций и рельефа.

Случайный поворот декораций - включить случайный поворот декораций.

Случайное масштабирование декораций - включить случайное масштабирование декораций. Есть четыре варианта масштабирования: симметричное, асимметричное, асимметричное только по оси Z, асимметричное только по осям X и Y.

Дополнительно:

- изменить набор текстур - выбор нового набора текстур или изменение уже выбранного;

- случайные группы - с помощью этого пункта вы можете настроить параметры случайных групп нейтральных монстров, время от времени появляющихся на карте;

- сброс рельефа – полностью очистить рельеф;

- обнулить вариации текстур - полностью очистить вариации текстур;

- принудительное ограничение уровня воды – выключение этого параметра позволяет отменить обрывистые берега водоемов, однако порой вызывает глюки (вроде квадратной воды и т.п.).

Модуль

Редактор рельефа **(F3)** - перейти к редактору рельефа.

Редактор событий **(F4)** - перейти к редактору событий.

Редактор кампаний **(F5)** - перейти к редактору кампаний.

Редактор звуков **(F6)** - перейти к редактору звуков.

Редактор войск **(F7)** - перейти к редактору юнитов.

Коротко об объекте **(F8)** - перечислить декорации, войска, предметы, области и триггеры на вашей карте.

Окно

Новая панель - открыть новое окно панели.

Показать панель (A) – позволяет открыть несколько панелей сразу.

Панель инструментов - показать панель инструментов.

Мини-карта - показать мини-карту.

Предварительный просмотр - показать окошко предварительного просмотра.

Список кистей - показать список кистей.

(Список карт) - переключиться между открытыми картами.

Справка

Справочная система редактора Warcraft III - показать help-файл.

Лицензионное соглашение – лицензионное соглашение (что же еще?).

О программе - показать номер версии и сведения об авторских правах.

Ориентация на местности

Перемещение по карте

Для перемещения по карте существует несколько способов. Вверх/вниз, налево/направо можно перемещаться, используя панели прокрутки или клавиши со стрелками на клавиатуре. Также можно передвигать карту мышью при зажатой правой кнопке на основной карте или левой на мини-карте. Можно уменьшать-увеличивать масштаб правой кнопкой при зажатой Shift или колесиком грызуна (если это колесико, конечно, имеется).

Предварительный просмотр

Окно предварительного просмотра расположено в левой части экрана и представляет, по своей сути, встроенный model viewer. С помощью кнопок со стрелками под окном предварительного просмотра можно вращать модельки юнитов и декораций и изменять масштаб изображения. А с помощью стрелочек



над окошком можно прокручивать разные анимации (атака, ходьба, смерть) юнита или различные варианты декорации. Также есть возможность посмотреть на объект при разном освещении, щелкая по стрелкам рядом с нужным вам временем суток.

Список кистей

Опция *"Список кистей"* является альтернативой использованию панелей. Впрочем, его возможности солидно ограничены – отсутствует возможность выбора размера и формы кисти и т.д.

Панель состояния

Панель состояния - серая панель в самом низу экрана редактора. В ней содержится информация о выбранном объекте, типе карты и т.д.

Мини-карта

На мини-карте отображается рельеф, войска, декорации и области вашей карты - вид сверху.

Настройка

Окно настройки может быть вызвано из меню "Файл".

Глубина отмены - включите эту опцию, чтобы установить число неотменяемых действий в редакторе. Это может быть полезно для систем с небольшим объемом памяти.

Инвертировать мышь - установить, в какую сторону смещается карта при перемещении по ней с помощью мыши.

Автосохранение - автоматическое сохранение вашей карты через определенные временные промежутки.

Всплывающие подсказки - отображать подсказки.

Подробные подсказки для панели войск - отображать в редакторе подробные описания юнитов на панели войск. Для использования этой опции нужно включить и опцию "Всплывающие подсказки".

Фиксировать видимость для выбранной палитры – отменяет возможность изменять видимость выбранных объектов.

При запуске создавать новую карту - создавать новую карту при каждом запуске (очевидно, не так ли?).

Автоматически создавать новые окна для панелей - позволяет открыть несколько панелей сразу при нажатии соответствующих горячих клавиш.

Фиксированное время суток - включить/выключить отображение времени суток.

Изображать небо - выбрать, какое небо будет отображаться при включении неба в меню "Вид".

Размер кнопок на панели инструментов - выбрать размер кнопок на панелях.

Цвет крупной сетки - выбрать цвет крупных ячеек (512 x 512).

Цвет средней сетки - выбрать цвет средних ячеек (128 x 128).

Выбрать цвет малой сетки - выбрать цвет малых ячеек (32 x 32).

Цвет контуров рельефа - выбрать цвет, с помощью которого будут изображаться контуры рельефа.

Показ триггеров - позволяет изменить цвет тригеров, что облегчает ориентацию в редакторе триггеров.

По умолчанию - вернуть все параметры WorldEdit к их первоначальным значениям.

Мы наш, мы новый мир построим

Создание новой карты

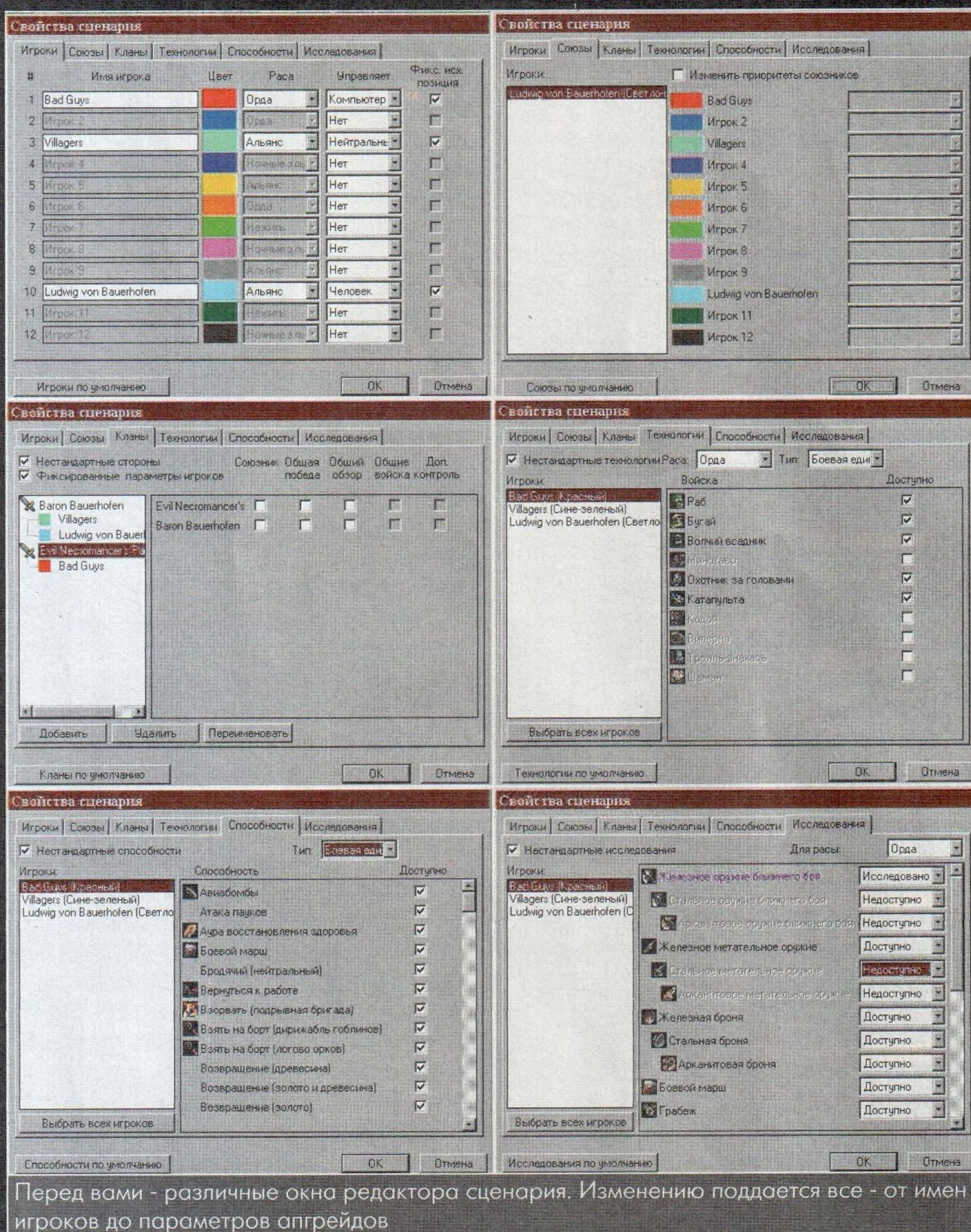
Выбрав опцию *New* в меню "Файл", можно создать новую карту. После этого вы получите возможность произвести дополнительные действия с картой путем выбора нескольких опций:

- *ширина и высота* – соответственно ширина и высота карты, может быть задана произвольным числом от 16 до 128

Все панели редактора открыты, размещаем юниты







Перед вами - различные окна редактора сценария. Изменению поддается все - от имен игроков до параметров апгрейдов

(в отличие от StarCraft, где размеры карты задавались более жестко);

- *область игры* - та область карты, на которой будет происходить непосредственно действие игры (прочая область пригодится разве что для заднего плана в кинематографических вставках);

- *описание размера карты* - приблизительный размер карты;

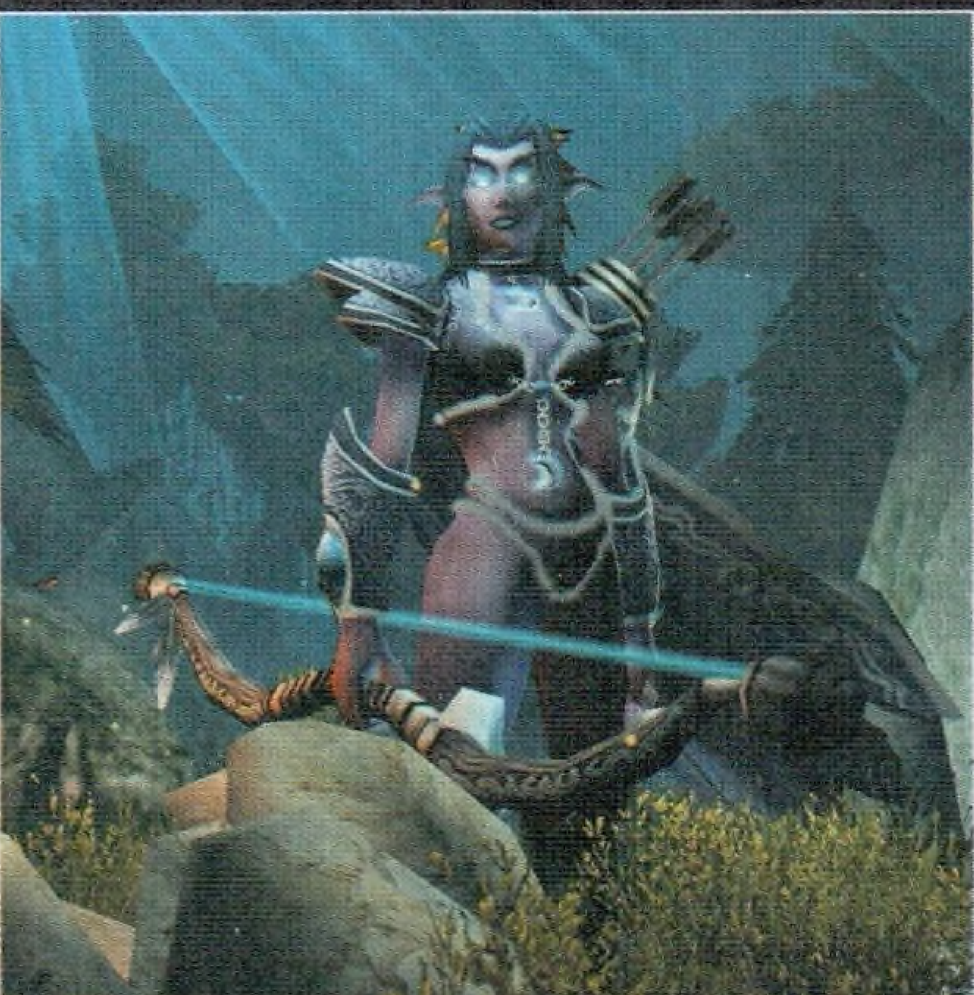
- *набор текстур* - изменить изначальный набор текстур для вашей карты (имеется десяток вариантов от Lordaeron Summer до Dungeon);

- *исходный уровень уклона* - установить начальный уровень высоты рельефа карты. Если начальный уровень карты будет равен 14 (самый высокий), выше рельеф не поднимется, а если он будет нулевым, то вы не сможете опустить рельеф;

- *исходный уровень воды* - установить исходный уровень воды на карте. Если он определен, вся карта будет покрыта водой именно до соответствующей степени;

- *случайный рельеф* – при выборе этой опции поверхность карты автоматически станет неровной (впрочем, эта неровность заметна только при максимальном приближении);

- *исходный квадрат* – позволяет задать исходную текстуру рельефа.



Совместимость карты с режимом melee

Melee-карты (в SoftClub'овской версии melee звучит как "*режим сражения*") предназначены для стандартной мультиплеерной игры, и только для нее. Размещение нестандартных триггеров, звуков или юнитов не предусмотрено, нельзя изменить заданные технологии и апгрейды. Разрешается размещать лишь декорации и нейтральные войска, а также стартовые позиции игроков. Узнать, подходит или не подходит карта для melee, можно, посмотрев в нижний правый угол панели состояния.

Проходимая и непроходимая местность

Разные типы местности (читай: текстур и рельефа карты) имеют разные показатели проходимости. Информацию о проходимости можно узнать, нажав на клавишу "**p**" или выбрав опцию *Pathing* в меню "*Вид*". Белое покрытие означает рельеф, на котором невозможно ходить, летать и строить. Розовое покрытие означает, что на этом рельефе нельзя ходить и строить. Синее покрытие означает рельеф, на котором нельзя строить.

Настройка свойств карты

Выбрав любую из четырех первых опций меню "*Сценарий*" ("*Описание карты*", "*Размер карты и границы обзора*", "*Экран загрузки*", "*Вступительный экран*"), вы можете просмотреть и изменить свойства вашей карты.

Описание карты

Название - назвать свою карту.

Предполагается игроков - посмотреть, с какими типами игр и настройками карта будет работать наилучшим образом (напр., 2 на 2).

Описание – поместить краткое описание карты.

Автор – увековечить свое имя.

Восстановить описание по умолчанию - очистить все четыре текстовых поля.

Параметры карты

Скрыть мини-карту на экранах предварительного просмотра - это не дает возможности игрокам видеть открытую карту на экранах предварительного просмотра.

Области под маской частично видимы – при выборе этой функции неразведанные местности карты будут видны с самого начала, хотя и покрыты fog of war.

Показывать волны на крутых берегах - включение и отключение показа волн на крутых берегах.

Показывать волны на пологих берегах - включение и отключение показа волн на пологих берегах.

Описание по умолчанию - очистить все четыре текстовых поля.

Размер карты и границы обзора

Изменить размер карты и границы обзора – позволяет изменять размеры всей карты и задавать область непосредственно игровой карты.

Две строчки статистики справа от квадратов для простановки галочек, "*Игровая*" и "*Полная*", измеряют размер игрового пространства вашей карты и ее настоящий размер в ячейках средней сетки.

Экран загрузки

Использовать стандартный экран - использовать стандартный экран загрузки - "*Режим сражения*".

Использовать экран кампании – позволяет выбрать стартовый экран какой-либо сингл-миссии.

Заголовок экрана загрузки - заголовок, показанный на экране загрузки.

Подзаголовок экрана загрузки - подзаголовок, показанный на экране загрузки.

Текст экрана загрузки - здесь можно добавить текст описания вашей карты.

Экран загрузки по умолчанию - восстановление экрана загрузки, предлагаемого по умолчанию.



Свойства игрока

Имя игрока - установить имена игроков.

Цвет - цвет каждого игрока; цвета можно переназначить только с помощью триггеров.

Раса - выбор расы каждого игрока.

Управляет – выбор из пяти вариантов: none (не участвует), user (живой игрок), computer (комп), neutral (нейтрал, ни на кого не реагирует) и rescuable (тот же нейтрал, но его юниты переходят под контроль нашедшего их игрока). Фиксированная исходная позиция - выбор этой опции означает, что редактирующий должен указать конкретную исходную позицию для каждого игрока.

Игроки по умолчанию - восстановление параметров игроков, предлагаемых по умолчанию.

Приоритеты союзников

В этом разделе можно установить исходную позицию для каждого игрока, что позволит разместить команды рядом друг с другом. Например, если ваша карта разработана для игры "*двое на двое*", вы наверняка захотите, чтобы члены каждой команды при начале игры оказались рядом друг с другом. Для этого нужно, чтобы члены одной команды поместили своего союзника в окошко "*Высокий приоритет*", а всех остальных игроков - в окошко "*Нет*". Категория "*Низкий приоритет*" оценивается ниже категории "*Высокий приоритет*", но выше, чем "*Нет*". Перед изменением этих параметров проставьте галочку напротив "*Изменить приоритеты союзников*".

Свойства клана

Здесь можно сделать так, что несколько игроков будут принадлежать к одному клану. Это может означать, что они начнут игру в качестве союзников, им будет разрешена союзная победа и общее поле зрения. Чтобы внести изменения в состав кланов, сначала поставьте галочку напротив опции "*Использовать нестандартные приоритеты*". Можно назначить следующие параметры для членов клана: союзник, союзная победа, общее поле зрения, общие войска, полностью общие войска.

Способности

Здесь можно запретить одному или нескольким игрокам использовать определенные спеллы (например, Heal или Bloodlust).

Технологии

То же самое, что и "*Способности*", только по отношению к юнитам.

Улучшения

То же самое, что и "*Способности*", только по отношению к апгрейдам. Можно выставить наличие/отсутствие апгрейда, а также наличие его с самого начала (т.е. его не нужно будет самому разрабатывать).

Терраформинг

Редактор рельефа позволяет создавать и изменять рельеф, а также размещать юниты и декорации.

Панель рельефа

Первый раздел панели рельефа - "*Texture*". Щелкнув на любом квадрате, вы можете выбрать его и поместить на карту. Размещать можно даже текстуры порчи и границы. Граница - специальный квадрат, который не может пересечь ни одна боевая единица. По своим свойствам он похож на ту черноту, что окружает карту. Опция "*Поместить случайную вариацию*" (в меню предварительного просмотра) позволяет редактору разместить случайную вариацию текстуры выбранного типа, а не только ту вариацию, которую вы наблюдаете в окне предварительного просмотра.

Следующий раздел - "*Уклон*". Здесь вы можете добавлять и удалять склоны, мелководье, глубоководье и подъемы, а также менять используемый тип склона. Увеличивать/уменьшать площадь изменяемой территории можно, изменяя размер кисти.

Третий раздел "*Возвышенность*" состоит из следующих опций:

- *скругление* - с помощью этого инструмента можно создавать скругленные холмы;
- *плато* - с помощью этого инструмента на скругленных холмах и равнинах можно создавать совершенно плоские поверхности;
- *шум* - этот инструмент создает неровную, ломаную поверхность;
- *сглаживание* - этот инструмент позволяет сглаживать неровные поверхности;
- *последний раздел* позволяет поменять форму и размер кисти.

Изменение набора текстур

Выбрав опцию "*Изменение набора текстур*" в меню "*Инструменты*", можно изменить набор текстур или даже создать свой собственный нестандартный набор. Проблема в том, что, как правило, добавлять новые текстуры нельзя, а можно только заменять старые. Текстуры обрывов (помечены красным) заменить невозможно.

Панель войск

Первое меню панели войск - список возможных владельцев боевого соединения.

Игрок X - список игроков 1, 2 и т.д. вплоть до максимального количества игроков, разрешенных вами на карте в меню "Свойства игрока".

Нейтрально-враждебный – нейтральные персонажи (монстры, разбойники и т.д.), которые атакуют любого игрока.

Нейтрально-пассивный – "мирные" объекты (животные, крестьяне, постройки типа Mercenary Camp и Gold Mine и т.д.).

Предметы – разнообразные предметы, которые могут подбирать герои.

Второе меню панели войск - меню рас. С его помощью можно размещать войска любой расы, а также нейтральные юниты, причем никто вам не помешает дать игроку-орку парочку эльфийских лучниц или наемников-огров (т.е. ограничение по расам отсутствует).

В третьем меню находятся сами юниты.

Объекты игроков делятся на пять категорий: *units* (собственно юниты), *heroes* (герои), *buildings* (здания; здания эльфов в мобильном состоянии вынесены в отдельную категорию *uprooted buildings*), *special* (особые юниты, недоступные в мультиплеере: "именные" герои, здания вроде Dark Portal или High Elven Barracks и т.д.) и *custom* (новые боевые единицы, сделанные с помощью редактора юнитов).

Свойства юнита

Размещением юнита дело не ограничивается – можно задать ему еще кое-какие параметры. Для этого дважды щелкните на размещенном юните либо выберите юнит, а затем - опцию "*Правка*" Properties в меню "*Правка*". Можно изменить следующие параметры:

- *общие параметры*;
- *игрок* – игрок, под командованием которого находится этот юнит;
- *направление взгляда* – определение угла обзора юнита (в градусах; при 0 град. юнит смотрит на восток и далее по часовой стрелке);
- *здоровье* – процент хитпоинтов юнита;
- *единицы маны* – количество (именно количество, а не процент!) маны;
- *уровень* - исходный уровень героя;
- *дальность получения цели* – установить расстояние, на котором юнит замечает и атакует врагов. Есть два вари-



анта: Normal (обычный вариант) и Camp (в два раза меньше);

- предметы - здесь можно установить, какие предметы будут у героя к началу игры: просто щелкните на ячейке предметов и выберите предмет в появившемся окне;

- предметы, выпадающие после смерти, - установить, какие предметы выпадут из юнита после уничтожения;

- создать набор - создать набор предметов для данного юнита (однако при его смерти предмет выпадает только один);

- удалить набор - удалить набор, ранее созданный для этого юнита;

- создать предмет - выбрать новый предмет для помещения его в выбранный набор;

- удалить предмет - удалить предмет из выбранного набора;

- изменить предмет - заменить предмет в наборе на другой либо изменить вероятность выпадания этого предмета.

Телепортаторы

Телепортатор (Waygate) – нейтральное здание, в чем-то аналогичное старкрафтовскому Nydus Canal. После размещения waygate имеется возможность связать его с одной из областей (см. ниже).

Случайные группы

Случайные группы - группы нейтральных монстров, у которых есть шанс появиться в заданном районе. Для создания случайной группы выберите опцию *"Случайные группы"* в меню *"Инструменты"*. Затем выберите опцию *"Добавить группу"*, чтобы создать первую группу монстров. Затем выберите опцию *"Добавить набор"*, чтобы создать набор монстров, имеющих шанс появиться. В каждый набор вы можете поместить до пяти монстров. Изменить количество появляющихся монстров вы можете, изменив число позиций в каждом наборе. Можно заполнять не каждую позицию, так что в некоторых группах монстров может быть меньше, чем в прочих. Для того чтобы возможных вариантов при появлении было больше, просто добавьте еще несколько наборов.

Для использования случайных групп поместите в группу столько случайных боевых единиц, сколько в группе позиций. Теперь откройте для каждой боевой единицы окно *"Свойства единицы"* (двойным щелчком на каждой из них), затем выберите вкладку *"Случайная единица"*.

В этой вкладке выберите опцию *"Случайная группа"* для вашего случайного типа юнитов. Затем в списке случайных групп выберите созданную вами и настройте позицию для того монстра, которого вы хотите поместить в группу.

Панель декораций

Для размещения декораций откройте панель декораций нажатием клавиши "**d**" или выбрав опцию *"Декорации"* в меню *"Слой"*. Как правило, декорации - это неинтерактивные объекты, помещаемые на карту просто для красоты. Исключение - деревья, ящики, ворота и еще несколько видов разрушаемых объектов.

Декорации упорядочены по тайлсетам (наборам текстур) и по категориям. Впрочем, никто не помешает вам размещать декорации из тайлсета Dungeon на карте с тайлсетом Village или как вам угодно – ограничение на использование декораций отсутствует.

На панели декораций есть несколько кнопок:

- случайный поворот - при размещении декорация разворачивается в произвольную сторону;

- случайное симметричное масштабирование - при нажатой кнопке размещенная декорация развернута в произвольную сторону, но остается симметричной: все три вертикали (x, y и z) увеличатся пропорционально;

- случайное масштабирование (Z) - при нажатой кнопке редактор произведет случайное масштабирование только по оси Z (по высоте);

- случайное масштабирование (XY) - при нажатой кнопке редактор произведет случайное масштабирование только по осям X и Y;

- поместить случайную вариацию - у большинства декораций есть как минимум одна вариация. При выборе данной опции редактор разместит произвольно выбранную вариацию.

Еще в этом меню есть список доступных декораций и меню кистей.



Свойства декорации

После размещения декорации ее можно изменять точно так же, как и юнит (двойным кликом или из меню *"Правка"*). Имеются следующие возможности (доступные не для каждой декорации):

- вариация - у некоторых декораций есть множество вариаций, здесь можно выбрать новую вариацию;

- поворот - некоторые декорации могут быть развернуты по множеству разных направлений, некоторые ограничены в этой возможности;

- масштаб (%) - можно изменить масштаб декорации по каждой ее оси (x, y, z), манипулируя числами рядом с каждой из осей. Внимание: не все декорации обладают возможностью масштабирования по каждой из осей;

- здоровье (%) - для уничтожаемых декораций можно установить исходное количество здоровья, можно даже свести его к нулю.

Панель камеры

Панель камеры выводится на экран нажатием клавиши m или выбором опции *"Камеры"* в меню *"Слой"*. Камеры требуются только для соответствующих триггеров.

Опции, доступные на панели камеры:

- создать - создать новую камеру в точности согласно виду имеющейся карты.

Следующие опции не доступны вам до тех пор, пока не будет создана и выбрана как минимум одна камера:

- вид - обзор карты с помощью одной из камер, выбранных из списка;

- перейти к виду - сменить угол обзора выбранной камеры на тот, с которого вы сейчас наблюдаете карту.

Далее на панели идет список камер, где можно переименовать камеру, удалить ее или сделать ее копию.

Свойства камеры

После размещения камеры ее можно изменять точно так же, как и юнит (двойным кликом или из меню *"Правка"*).

Название камеры - изменить название выбранной камеры.

Цель (X) - двигать выбранную камеру по оси X.

Цель (Y) - двигать выбранную камеру по оси Y.

Граница (Z) - двигать выбранную камеру вверх/вниз по оси Z (норма).

Поворот - вращать выбранную камеру вокруг оси Z (норма).

Угол атаки - вращать камеру относительно поверхности карты (рекомендуется ставить от 300 до 350 градусов).

Расстояние - изменить расстояние между камерой и ее целью.

Крен - вращать камеру вокруг собственной оси.

Поле зрения - увеличить или уменьшить поле зрения.

Дальняя граница видимой области - увеличить площадь видимой области до линии горизонта.

Предварительный просмотр в основном окне - если рядом с этой опцией проставлена галочка и вы изменяете вышеприведенные значения, то ваша перспектива обзора сместится к изменяемой вами камере.

Панель областей

Так же, как и камеры, области нужны только для особых триггеров. Подробнее о них будет рассказано в соответствующем разделе.

Область добавляется щелчком на кнопке *"Добавить"*. Белое поле внизу содержит список уже размещенных областей. При щелчке правой кнопкой мыши на области из списка вы можете изменить ее свойства, просмотреть ее или удалить.

Свойства области

После размещения области ее можно изменять точно так же, как и юнит (двойным кликом или из меню "*Правка*").

В первом поле окошка можно изменить название области. Если вы вносите изменения в это поле, меняется и название переменной области. Название переменной выглядит как gg_rct_Region _XXX и располагается под полем с названием области.

Четыре числовых поля под названием области позволяют менять размер каждой из четырех сторон вашей области.

Опция "*Выберите цвет*" позволяет выбрать цвет, которым данная область будет отображаться в редакторе. Так проще определить разницу между множеством областей, расположенных рядом друг с другом.

Опция "*Погодный эффект*" позволяет закреплять за областями погодные эффекты. Это единственный метод, которым могут пользоваться дизайнеры, желающие, чтобы погодные эффекты были на картах, пригодных для режима сражения. Во всех прочих случаях нужно использовать триггеры, отчего карта перестанет отвечать требованиям этого режима.

Опция "*Фоновые звуки*" позволяет добавлять фоновые звуки, которые будут воспроизводиться в указанных областях. Внимание: прежде, чем это делать, нужно добавить эти звуки к переменным в редакторе звуков, иначе этой опцией нельзя будет воспользоваться. Внимание: при закреплении за областью погодного эффекта необходимость добавлять фоновый звук отпадает, так как звуки, связанные с данным погодным эффектом, будут воспроизводиться автоматически.

Механизмы мироздания

Редактор триггеров — самый сложный и в то же время самый мощный элемент WorldEdit. С его помощью можно изменять поведение AI, устанавливать условия победы или даже создавать целые фильмы на движке игры.

В принципе, для создания самых мощных триггеров необходимо знание основ программирования (хотя бы на уровне бейсика). С другой стороны, большая часть триггеров мало изменилась со времен StarEdit и не представляет особой сложности для освоения.

Полный список триггеров мы не приводим по нескольким причинам. Во-первых, их имеется изрядное количество. Во-вторых, в самом WorldEdit к каждому триггеру прилагается достаточно толковая подсказка. Ну а в-третьих, лучший способ научиться ваять собственные триггеры – это поучиться у мастеров из Blizzard. При помощи MPQView (см. ниже) вытаскиваете на свет Божий оригинальные карты, открываете их в редакторе – и вперед... А мы пока объясним вам общие принципы построения триггеров.

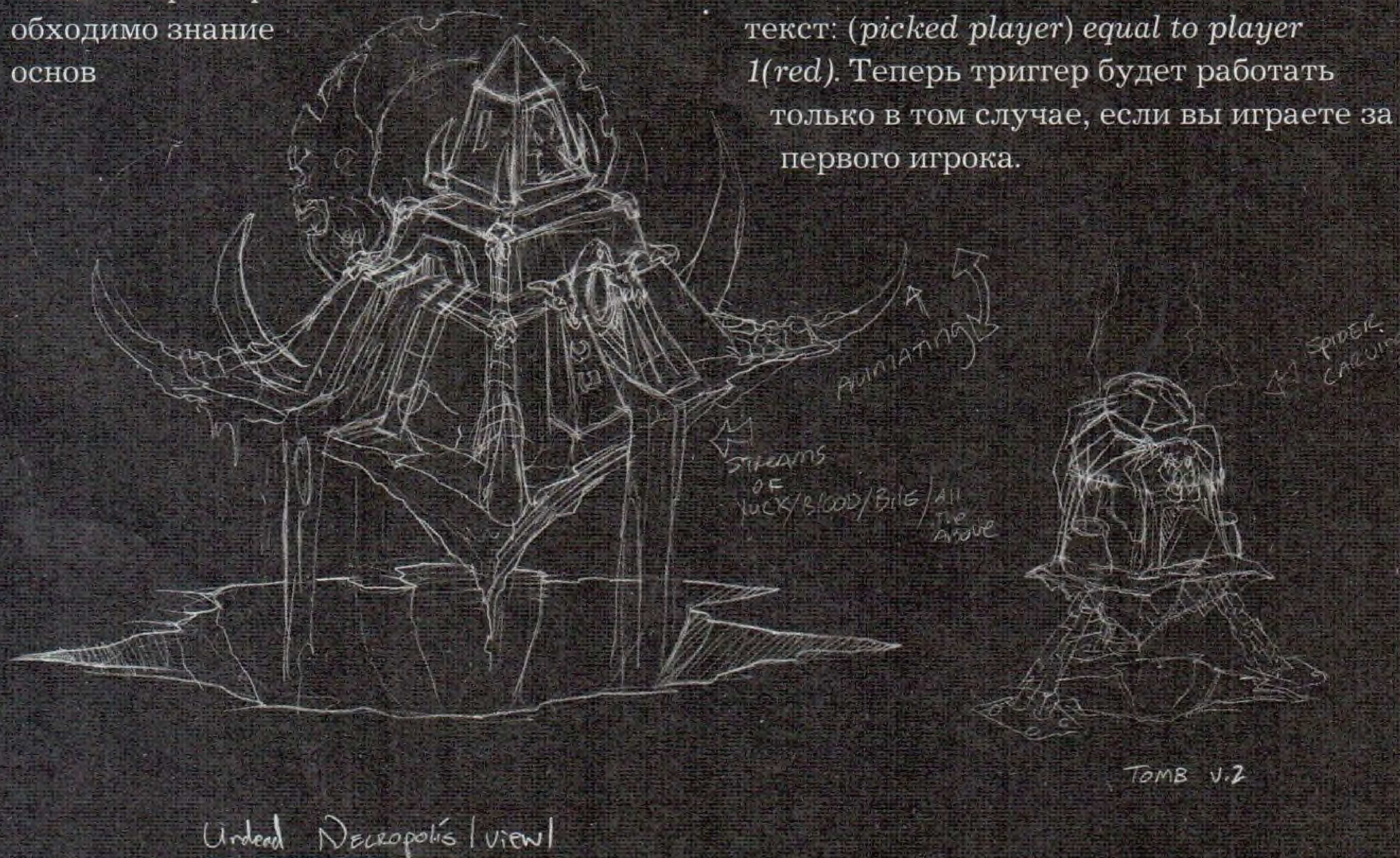
Триггер состоит из трех частей: события, условия и действия. Действие триггера произойдет, если при совершении одного из указанных в нем событий будут выполнены указанные в нем условия.

События

События запускают тот процесс, который может привести к срабатыванию триггера. После того, как произошло указанное в триггере событие, оценивается соответствие условий, и в итоге могут произойти указанные в триггере действия. Триггер, содержащийся в карте по умолчанию, - *Melee Initialization*. Событие, указанное по умолчанию для этого триггера, - *Map Initialization*. Это означает, что, как только закончится загрузка карты, произойдут указанные в триггере события.

Условия

Условия - это специальные требования, без удовлетворения которых не произойдут указанные в триггере действия. Чтобы они произошли, условия должны быть "*истинными*". Надо внимательно отнестись к данному утверждению, поскольку можно задать условие вроде "*ЛОЖЬ равно ЛОЖЬ*" - условие, которое всегда будет истинным. Вот пример сравнения: выберите опцию *Player Comparison*. После этого в окне появится синий текст: (*picked player*) *equal to player 1(red)*. Теперь триггер будет работать только в том случае, если вы играете за первого игрока.



Некоторая разница между условиями и событиями заключается в том, что условия оцениваются только в том случае, если произошло связанное с ними событие. Также, несмотря на то, что триггер может содержать множество событий, для его срабатывания необходимо, чтобы произошло только одно из них, в то время как все указанные условия должны совпасть одновременно.

Действия

Действия - результат работы триггеров. Они могут быть какими угодно: от фиксации камеры на определенном юните до победы текущего игрока. Действия позволяют разработчику полностью контролировать игровой процесс.

Создание триггера

Для того чтобы открыть редактор триггеров, нажмите клавишу **F4** или выберите опцию *Trigger Editor* из меню *Module*.

Перед созданием триггера у вас должна быть категория, в которую вы будете его помещать. Создайте новую категорию выбором опции "*Категория*" в меню "*Создать*". Созданная вами категория появится в списке слева. Категории содержат пиктограммы файлов. Дать категории название можно, как набрав название непосредственно после ее создания, так и выбрав категорию, нажав клавишу **F2** и набрав новое название.

Для создания нового триггера выберите только что созданную вами категорию. Затем выберите опцию "*Триггер*" в меню "*Создать*". Выберите только что созданный вами триггер, и вы увидите, что справа от окна триггера появились две новые опции:

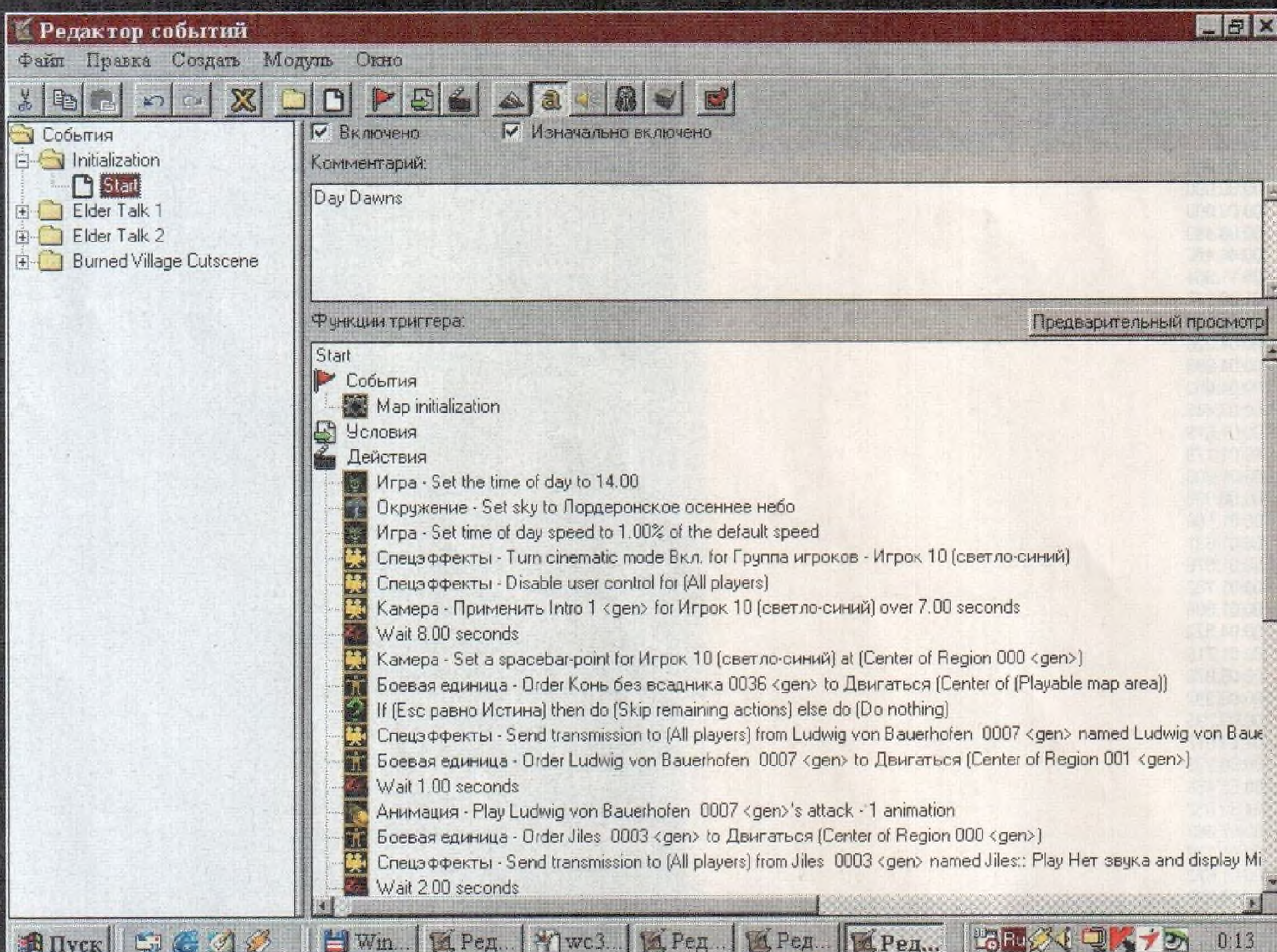
- *разблокирован* - если напротив этой опции не проставлена галочка, то триггер заблокирован и во время игры разблокирован не будет;
- *изначально включено* - если напротив этой опции не проставлена галочка, то триггер при запуске игры будет заблокирован, но может быть разблокирован в процессе игры путем использования опции "Триггер - Включить".

Справа от окна триггера есть еще несколько полей:

- *комментарий* - в это поле можно поместить комментарии. Они будут служить напоминанием для вас и других людей, изменяющих ваш сценарий. Комментарии никак не повлияют на функционирование триггера – они нужны только вам в качестве напоминания;
- *функции триггера* - здесь показана начинка вашего триггера. Все события, условия и действия вашего триггера отображены в этой части редактора. Если вы добавляете событие, условие или действие, оно будет тут же помещено в подходящую секцию.

Вы можете копировать и вставлять события, условия и действия из триггера в триггер или даже из карты в карту. Чтобы изменить уже созданное вами со-





Для достаточно простого действия, вроде смены цвета неба или диалога между героями, приходится создавать вот такие "закрученные" триггеры. Однако цель оправдывает средства

бытие, условие или действие, просто дважды щелкните на нем.

В редакторе имеются и более сложные элементы, предназначенные для создания триггеров высокого уровня, - переменные, функции и постоянные.

Переменные

Чтобы открыть окно "*Переменные*", вам нужно нажать клавиши **Ctrl + B** или выбрать опцию "*Переменные*" в меню "*Правка*" редактора триггеров. Работа этих переменных похожа на работу переменных в языках программирования BASIC или C. Переменные можно сравнить с ведрами, в которых редактор хранит различную информацию, причем в каждом ведре будет храниться свой тип информации. Например, нельзя поместить целое число в переменную войск.

С помощью триггеров вы можете обращаться к расположенным на карте объектам. Скажем, вы хотите использовать действие на неком юните. Для этого откройте действие, которое вы хотите на нем использовать, и щелкните левой кнопкой мыши на подходящем куске текста действия. Красно-белый подчеркнутый текст обозначает части действия, которые можно изменить. Теперь щелкните на кнопке *Select Unit*. Теперь выберите на карте юнит. Название переменной выбранной боевой единицы появится в списке переменных.

Вот пример работы переменных: поместите на пустую карту, скажем, Orc Grunt. Нажатием клавиши **F4** выберите его. Нажатием клавиш **Ctrl + G** создайте категорию. Теперь нажатием клавиш **Ctrl + T** создайте триггер. Нажмите клавиши **Ctrl + R** для создания нового действия. Дважды нажмите клавишу "**u**" для выбора действия "*Боевая единица - Уничтожить*". Текст этого триггера: "*Боевая единица - Уничтожить (Triggering unit)*". Щелкните левой кнопкой мыши на синем подчеркнутом тексте, "(*Triggering Unit*)". Щелкните левой кнопкой мыши на кнопке с надписью "*Выбор боевой единицы*" (слева от кнопки "*Изменить переменные*"). Выберите гранта. Поздравляем! Вы связали этот триггер с конкретным юнитом на карте. У всех войск, расположенных на карте, есть связанные с ними названия переменных.

Функции

Функции обычно используют в связи с переменными и определенными типами информации. Пример полезной функции - "*Последняя созданная боевая единица*". Эта функция позволяет вам получить доступ к только что созданной боевой единице путем использования опций "*Боевая единица - Создать*" и фактически является одной из двух функций, позволяющих вам обращаться к созданным войскам в процессе игры (вторая - "*Последняя созданная группа боевых единиц*"). Эти функции можно использовать вместо переменных войск или войск, расположенных на карте. Однако помните, что функции связаны с числовыми значениями и вы не сможете вручную задать функцию, приравненную к некоему числовому значению, в отличие от переменных. Однако вы можете задать переменную, равную функции.

Например, если вы только что обнаружили с помощью события, что герой поднял свой уровень, функция "*Реакция на событие - Повышение уровня героя*" будет относиться только к этому конкретному герою. Вы не можете вот так запросто задать такую же функцию для какого-нибудь другого героя. Если вы хотите поднять уровень определенного героя, вы должны использовать другой способ для его определения (напр., событие "*Боевая единица - Событие для подконтрольной игроку боевой единицы*" и условие "*Сравнение типа боевой единицы*"), затем использовать на герое подходящее действие, например, "*Герой - Задать уровень*".

Постоянные

Постоянные - информация, встроенная в редактор, которую нельзя изменить. Пример постоянной - "*Игрок 1 (красный)*".

Значение

Еще одно поле, возможность изменить которое у вас будет достаточно часто, - поле "*Значение*". В этом поле вы можете вводить информацию напрямую. Это поле появляется, например, в действии "*Игра - Текстовое сообщение (время определяется автоматически)*". Если вы щелкнете левой кнопкой мыши на синем подчеркнутом слове "*Текст*", откроется окно "*Строка*". Последней опцией этого окна будет "*Значение*". Если вам необходимо простое сообщение, вы можете его набрать прямо в этом поле, и вам не придется ни создавать новую переменную, ни использовать функцию.

Звуки "Му"

Редактор звуков позволяет импортировать и экспортировать звуковые (.wav) и музыкальные (.mp3) файлы, а потом воспроизводить их посредством триггеров в редакторе событий. Чтобы открыть редактор звуков, нажмите на клавишу F5 или выберите опцию Sound Editor в меню "Модуль". К сожалению, изменять озвучку юнитов с помощью этого редактора невозможно.

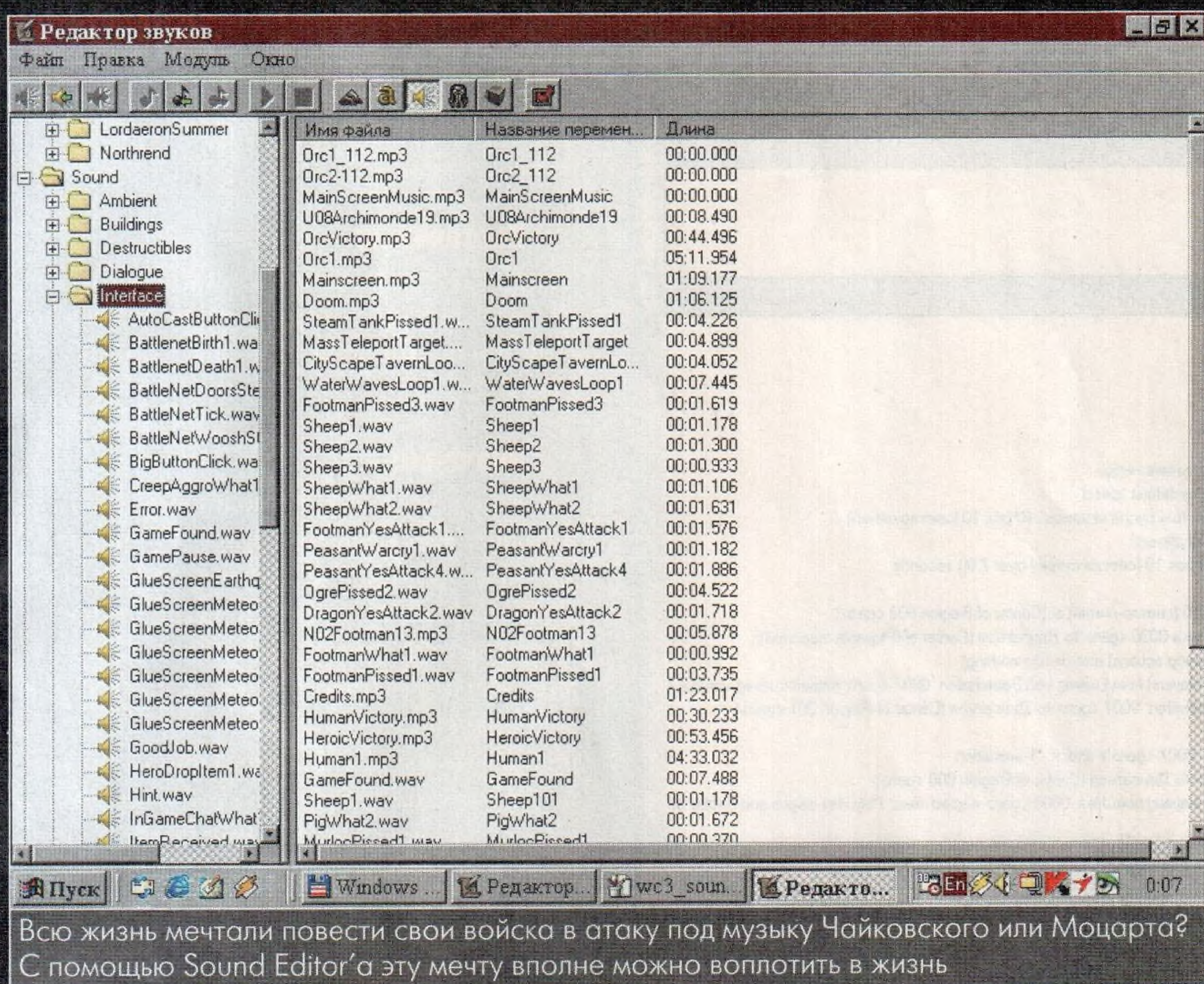
Звуковые эффекты и музыка поделены на две части. В левой части хранятся все стандартные звуки (музыка, реплики юнитов, диалоги из сингла и т.д.). Для использования стандартных звуковых эффектов и музыки в триггерах просто выберите нужный файл, затем опцию "*Использовать стандартный звук*" или, соответственно, "*Использовать стандартную музыку*". Выбранное вами будет помещено в правый список.

Правый список содержит все импортированные вами звуки и музыку, а также используемые вами стандартные звуки и музыку.

Если звуковой или музыкальный файл находится в списке стандартных, можно воспроизвести его двойным щелчком мыши на файле или выбрав его и нажав кнопку воспроизведения на панели инструментов. Чтобы остановить воспроизведение, просто нажмите клавишу "**пробел**" или выберите кнопку остановки на панели инструментов.

Чтобы изменить свойства выбранного вами файла, просто дважды щелкните на нем, если он находится в правом списке, или выберите его, а затем - опцию "*Свойства звука*" или опцию "*Переименовать звуковую переменную*". В опции "*Свойства звука*" содержится следующее:

- *файл* - имя звукового или музыкального файла;



Всю жизнь мечтали повести свои войска в атаку под музыку Чайковского или Моцарта? С помощью Sound Editor'а эту мечту вполне можно воплотить в жизнь

- *формат* - кГц, биты (для .mp3) или частота дискретизации (для .wav), число каналов (для .wav) или способ кодировки (для .mp3);

- *переменная* - название переменной, показанное в списке звуковых переменных в редакторе событий. Единственная опция для музыкальных файлов (.mp3), поддающаяся изменениям.

Опции:

- *повтор* - воспроизведение звукового файла будет повторяться, пока не поступит приказ о его прекращении;

- *позиционный звук* - для воспроизведения звукового файла потребуется позиционирование;

- *останавливаться при выходе за пределы* - воспроизведение звукового файла остановится, когда пользователь выйдет за пределы слышимости;

- *громкость* - увеличение относительной громкости звука;

- *скорость усиления* - как быстро происходит усиление звука. Чем число выше, тем это происходит быстрее. По умолчанию усиление звука происходит немедленно;

- *скорость затухания* - как быстро происходит затухание звука. Чем число выше, тем это происходит быстрее. По умолчанию затухание звука происходит немедленно;

- *шаг* - увеличение этого числа убыстряет/замедляет скорость воспроизведения звука;

- *эффект* - к существующему звуку можно добавить спецэффекты, правда, они совместимы не со всеми звуковыми картами;

- *мин. дистанция* - громкость звука на минимальной дистанции, на которой можно услышать звук;

- *макс. дистанция* - громкость звука на максимальной дистанции, на которой можно услышать звук;

- *дистанция затухания* - расстояние, начиная с которого звук станет затухать;

- для использования звуков, добавленных вами в карту, вы должны получить к ним доступ через редактор событий. После импорта файлов/добавления стандартных звуков или музыки в правую часть списка звуков их можно воспроизводить через редактор событий путем использования опций *"Звук" - "Воспроизвести звук"* или *"Звук" - "Воспроизвести музыку"*.

Обязательно запомните, что для воспроизведения позиционных звуков они должны быть прикреплены к определенному месту, как, например, юнит или область. Также запомните: чтобы услышать эти звуки, необходимо быть на соответствующем расстоянии от их источника.

Кузница героев

Редактор юнитов – одно из самых значительных нововведений со времен Star"Правка". Ветераны старкрафтовских конверсий наверняка помнят, что для эффективного редактирования юнитов в StarCraft использовалась куча дополнительных программ – StarGraft, Arsenal III, MPQDraft и т.д. Так вот, добрые "Близзарды" встроили возможности всех этих программ (и еще сверх того) в официальный редактор. Цените.

Определения:

- *название* - название юнита;

- *название: суффикс редактора* - суффикс, который появляется только в редакторе;

- *имена собственные* - список имен собственных для юнита (относится только к героям);

- *используемая модель* – внешний вид юнита;

- *названия требуемых анимаций* - эта опция позволяет использовать дополнительную модель (например, модель Medivh-ворона или апгрейды на сторожевые башни);

- *пиктограмма интерфейса* - пиктограмма, используемая в интерфейсе;

- *масштабирование* - здесь можно увеличить/уменьшить относительные размеры боевой единицы;

- *оттенок (красного/зеленого/синего)* - изменить насыщенность красного, зеленого и синего цветов в текстуре юнита;

- *физический размер* - размер юнита, который играет роль при столкновении с каким-либо препятствием;

- *требуется золота* – стоимость юнита в золоте;

- *требуется древесины* - стоимость юнита в древесине;

- *требуется пищи* – количество пищи, "съедаемой" юнитом;

- *производит пищи* - количество пищи, производимой юнитом;

- *классификация войск* – класс юнита (например, Undead или Worker);

- *время строительства* - сколько времени займет строительство юнита;

- *основная характеристика* - определение дополнительного ущерба, наносимого героем;

- *исходная (сила/ловкость/разум)* - начальные характеристики героя;

- *повышение (силы/ловкости/разума) с каждым уровнем* - на сколько единиц возрастают показатели героя с каждым уровнем;

- *максимум здоровья (базовый)* - базовое количество хитпоинтов;

- *скорость восстановления здоровья* – скорость регенерации хитпоинтов;

- *тип восстановления здоровья* - где и когда юнит может регенерировать (например, только ночью);

- *максимум маны* - базовое количество маны;

- *регенерация маны* - насколько быстро регенерирует мана боевой единицы;

- *изначально маны* - скорость регенерации маны;

- *требования* - список всех зданий (или юнитов), необходимых для постройки этого юнита;

- *позволяет нанимать* - список юнитов, которые можно построить в этом здании;

- *зданий построено* - список зданий, которые может построить этот юнит;

- *усовершенствования* - список усовершенствований для данной боевой единицы;

- *доступные усовершенствования* - список апгрейдов, которые можно исследовать в этом здании;

- *войск продано* - список юнитов, которые можно купить в этом здании (для нейтральных зданий);

- *предметов продано* - список предметов, которые можно купить в этом здании (для нейтральных зданий);

- *исходная защита* - базовое количество брони;

- *повышение защиты при усовершенствовании* – повышение брони при апгрейде;



- тип защиты - тип брони юнита;

- минимальная дистанция атаки - минимальное расстояние, на котором юнит способен атаковать врага;

- может атаковать - здесь можно отключить один из способов атаки, если юнит обладает двумя;

- атака X - дальность - максимальная дальность атаки данного юнита;

- атака X - тип атаки - тип атаки (обычная, колющая, осадная, магическая или хаос);

- атака X - тип оружия - тип оружия (обычное, мгновенного действия, дальнего действия или массового поражения);

- атака X - изображение снаряда - какое изображение снаряда используется при данном типе атаки;

- атака X - скорость снаряда – скорость полета снаряда;

- атака X - допустимые цели – типы юнитов, которые этот юнит может атаковать;

- атака X - базовый урон - базовый урон, наносимый при атаке;

- атака X - урон: количество костей - количество кубиков (виртуальных, конечно), выбрасываемое при вычислении ущерба от атаки;

- атака X - урон: *количество граней у кости* - количество граней у кубика, используемое при вычислении ущерба от атаки. Как вычисляется ущерб от атаки:

- (Базовый урон) + (Количество костей) = Минимальный урон

- (Базовый урон) + (Количество граней у кости)*(Количество костей) = Максимальный урон;

- атака X - время перезарядки - время, которое должно пройти между двумя атаками;

- атака X - радиус поражения (максимальный/половинный/четверть) - размер участка территории, на которой боевой юнит получит максимум/половину/четверть ущерба от атаки (если атака имеет радиус поражения);

- атака X - радиус поражения: цели - цели, на которые атака может оказать воздействие (если атака имеет радиус поражения);

- способности - список обычных способностей, доступных данному юниту;

- способности героя - список "героических" способностей, доступных данному юниту (относится только к героям);

- тип перемещения - тип перемещения юнита (пеший, конный, летающий и ни-и-изенько парящий);

- высота перемещения - насколько высоко над землей юнит (для летающих);

- базовая скорость перемещения - базовая скорость юнита;

- скорость поворота - насколько быстро поворачивается юнит;

- дистанция получения приказа - на каком расстоянии юнит способен воспринять приказ;

- радиус обзора (днем/ночью) - насколько далеко может видеть юнит в разное время суток;

- спит - спит ли юнит по ночам;

- место на транспортных средствах - как много места занимает юнит в транспортном средстве;

- уровень - уровень юнита (для нейтральных монстров);

- опыт, начисляемый за уничтожение, - количество опыта, которое дается игроку, уничтожившему данный юнит;

- приоритет - приоритет боевой единицы;

- награда за уничтожение - базовая - сколько золота дается за уничтожение данного юнита (для нейтральных монстров);

- награда за уничтожение - количество костей - количество кубиков, нужных для вычисления возможных пределов награды золотом;

- награда за уничтожение - количество граней у кости - количество граней у кубика, нужных для вычисления возможных пределов награды золотом. Как вычисляется награда:

(Базовая награда) + (Количество костей) = Минимальная награда

(Базовая награда) + (Количество граней у кости)*(Количество костей) = Максимальная награда

- отображать как нейтрально-враждебного - боевая единица отображается как нейтрально-враждебная;

- максимальная численность - максимальная численность юнитов данного типа, которых можно нанять;

- подсказка - стандартная подсказка для данного юнита;

- горячая клавиша - горячая клавиша для данного юнита;

- подсказка: оживить - подсказка для героя, который ожидает оживления на алтаре;

- подробная подсказка - подробная подсказка. Отображается в случае, если в игре включена данная опция;

- описание - описание данного юнита.

Список Шиндлера

Менеджер объектов содержит детальный список всех объектов на карте, который предоставляет возможность доступа к ним для изменения и просмотра.

Щелкнув на пиктограмме объекта (выбрав объект, затем выбрав пункт "*Изменить свойства объекта*" в меню "*Правка*"), вы сможете войти в окно свойств объекта. Особенно полезно это при создании карт очень больших размеров или собственных кампаний.

Если у объекта имеется ссылка на триггер, вы можете развернуть ссылку, чтобы увидеть каждую категорию каждого триггера, на который ссылается объект. Двойным щелчком на триггере из этого списка можно открыть для него редактор событий.

Менеджер объектов управляет и триггерами. Выбрав и развернув триггер, вы можете увидеть каждый объект и каждую переменную, упомянутую в коде триггера.

Дополнения, расширения...

Теперь речь у нас пойдет о расширенных возможностях редактирования уже с помощью дополнительных программ. Итак, вам пригодятся:

- WorldEdit Enhancer – весьма серьезный апгрейд для WorldEdit, позволяет размещать "секретные" юниты (например, гидралисков), изменять озвучку юнитов и т.д.;

- MPQView – программа для просмотра mpq-архивов, содержащих все данные из игры;

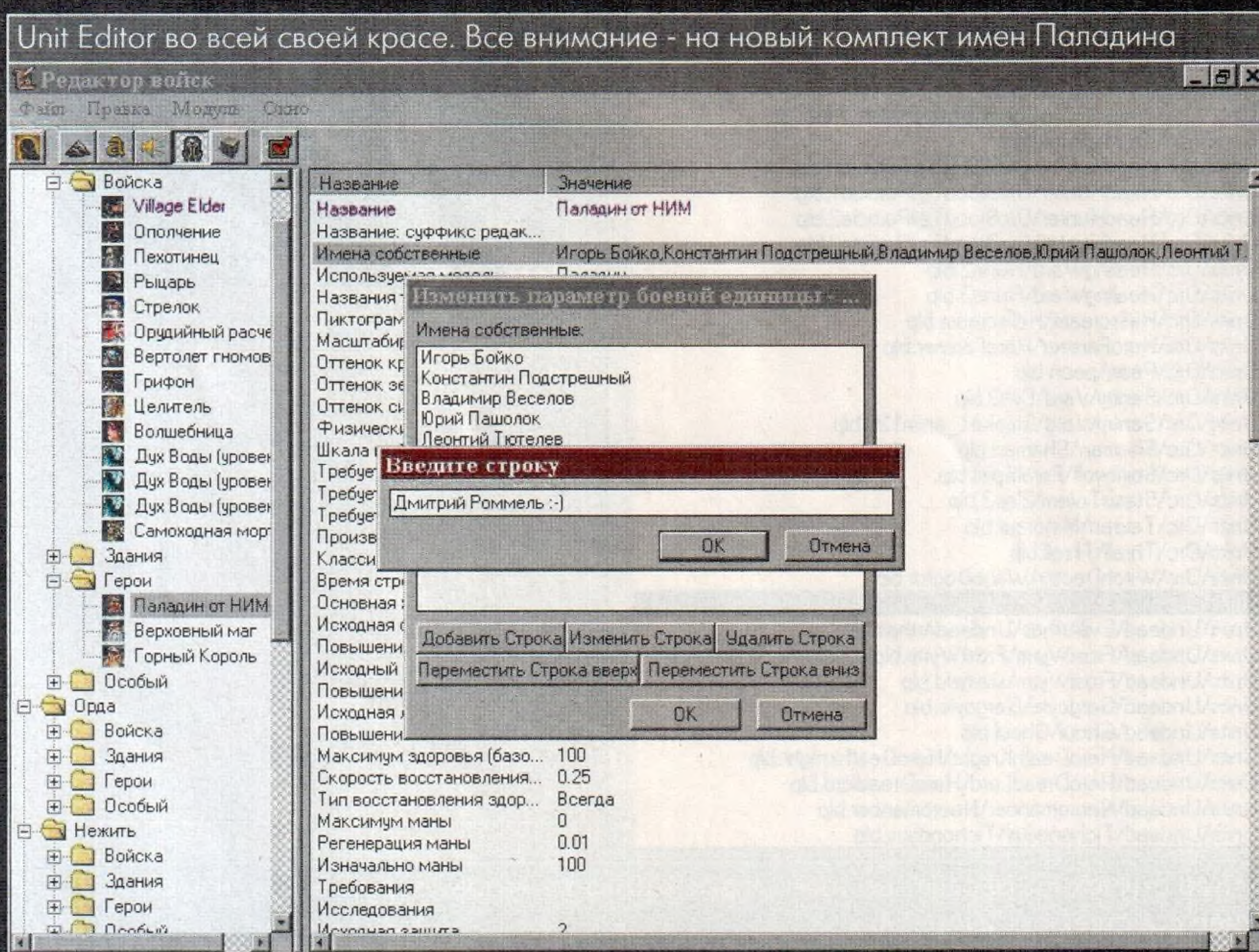
- MPQ2k – программа для запаковки собственных mpq-архивов, входит в комплект WorldEdit Enhancer;

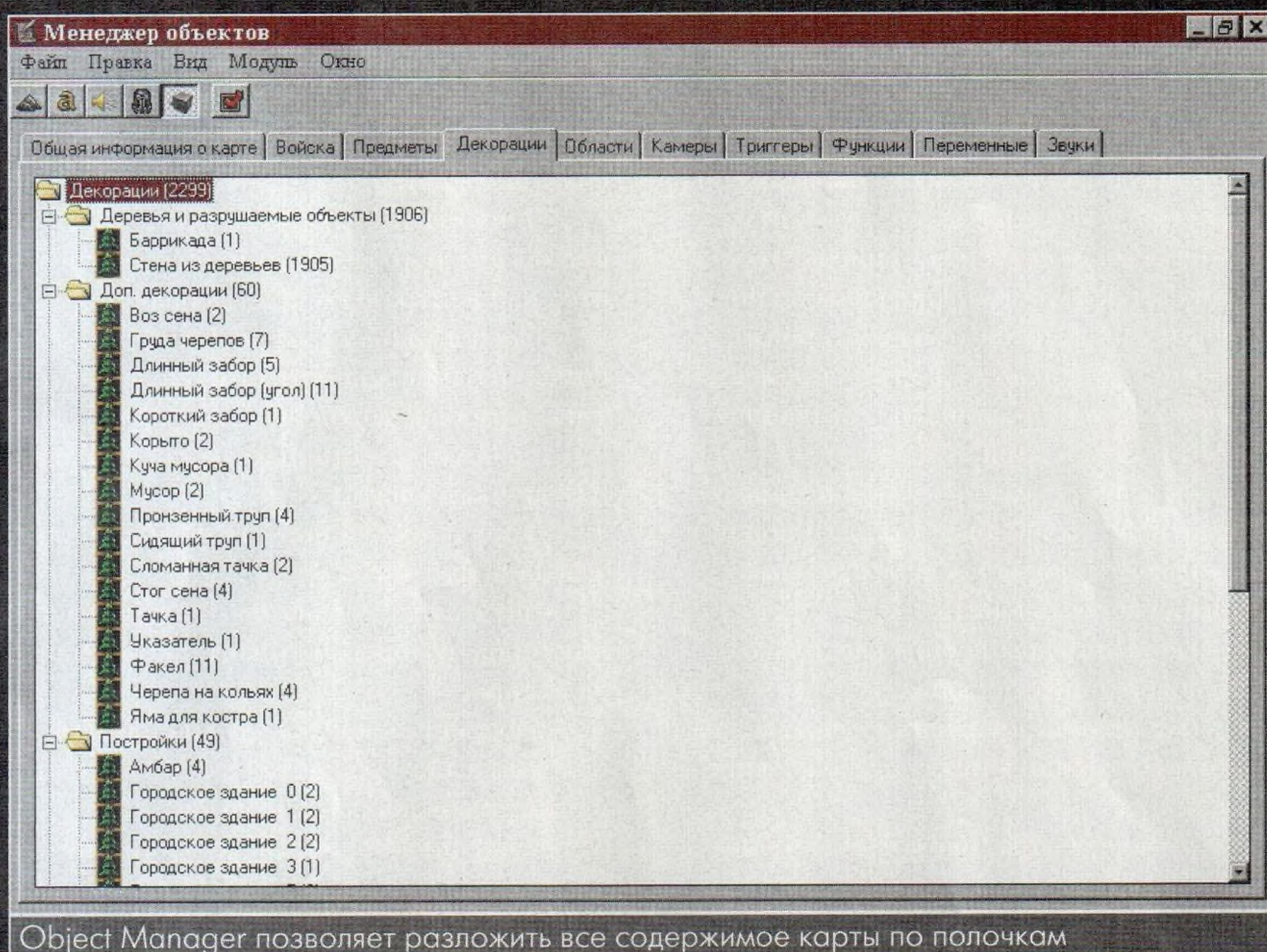
- MPQ2kGUI – достаточно удобный графический интерфейс для MPQ2k;

- WC3 Image Extractor – программа для просмотра графических blp-файлов. Может конвертировать их в tga и обратно.

Все эти программы лежат на (раздел Downloads), однако для их получения вам придется зарегистрироваться (что, впро-

Unit Editor во всей своей красе. Все внимание - на новый комплект имен Паладина





Object Manager позволяет разложить все содержимое карты по полочкам

чем, совершенно бесплатно). На нашем же диске они лежат безо всяких ограничений.

Штрихи к портрету

В качестве "последней лекции" мы расскажем вам, как импортировать в игру собственные текстуры персонажей.

Итак, запускаем вышеупомянутый Image Extractor. С самого начала он предложит вам открыть какой-нибудь архив, что мы и сделаем через меню File>Open Archive(MPQ), указав основной архив Warcraft III – war3.mpq. Перед вами предстанет огромный список всей игровой графики. Предположим, нам нужно изменить текстуру Footman'a. Находим textures\Footman.blp и конвертируем его в tga с помощью опции Save>Image.

Теперь открываем получивший файл каким-нибудь "продвинутым" графическим редактором. Подойдет PhotoShop или Paint Shop Pro, главное – чтобы этот редактор понимал альфа-канал (alpha channel) рисунка, где в данном случае содержится информация о цветах игрока. Описывать технологию перерисовывания мы не будем – все же это выходит за рамки статьи. По завершению работы перегоняем картинку обратно в blp при помощи того же Image Extractor'a: *File>Open Image*, выбираем нашу tga, после чего *Save>Image*, расширением вместо tga ставим blp и сохраняем.

Теперь нужно запихнуть новую текстуру обратно в игру. Лучше всего запаковать ее в вашу карту, ибо в таком случае изменения коснутся только ее (в принципе, можно с помощью нижеприведенной процедуры запаковать новую текстуру непосредственно в основной архив, но это может привести к неправильной работе игры). К тому же карты в Warcraft III, как и в Starcraft, по своей структуре не отличаются от обычных mpq-архивов. Итак, убедитесь, что карта полностью закончена (редактирование карты через WorldEdit приводит к уничтожению всех содержащихся в ней нестандартных текстур!), и скопируйте ее в директорию с MPQ2k (не забудьте туда же положить MPQ2kGUI.exe и новую текстурку!). Запускаем MPQ2kGUI.exe. Перед вами три окошка, а справа – несколько опций:

- Add or replace file – добавить файл в архив;

- Add uncmpr/unencrypt – добавить файл с нулевой степенью компрессии;

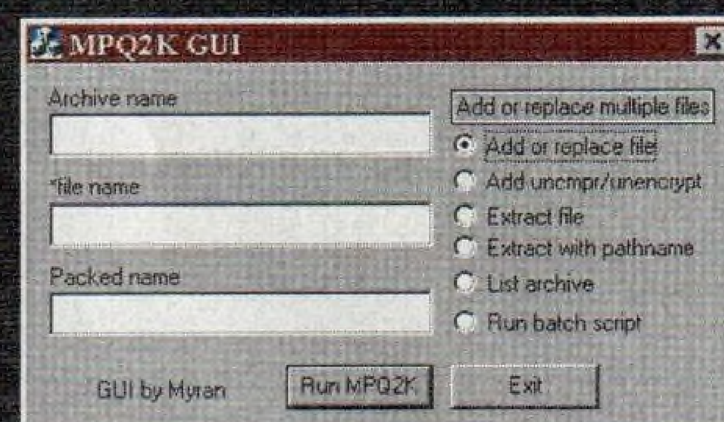
- Extract file – вытащить файл;

- Extract with pathname – вытащить файл по указанному пути;

- List archive – автоматически составить список файлов, содержащихся в архиве;

- Run batch script – запустить собственный скрипт.

Из всего этого богатства выбираем первый пункт (Add or replace file), после чего в первом окошке указываем имя карты (например, battle.w3m), во втором – имя файла (наш footman.blp), а в третьем – путь, по которому должен лежать наш файл (в нашем случае – textures\footman.blp; а вообще все пути можно посмотреть в Image Extractor'e или MPQView). Нажимаем Run MPQ2k. Вуаля!



Так выглядит свеженький графический интерфейс для MPQ2k. Впрочем, для ортодоксов предусмотрена возможность управления им через командную строку

To be continued...

Вот и все на сегодня... Подчеркиваю – на сегодня! Вот-вот должен появиться полноценный редактор моделей, да и Blizzard обещает выпускать новые расширения для WorldEdit. Так что все еще только начинается... Творите, и да пребудут с вами сила, ум и ловкость рук!

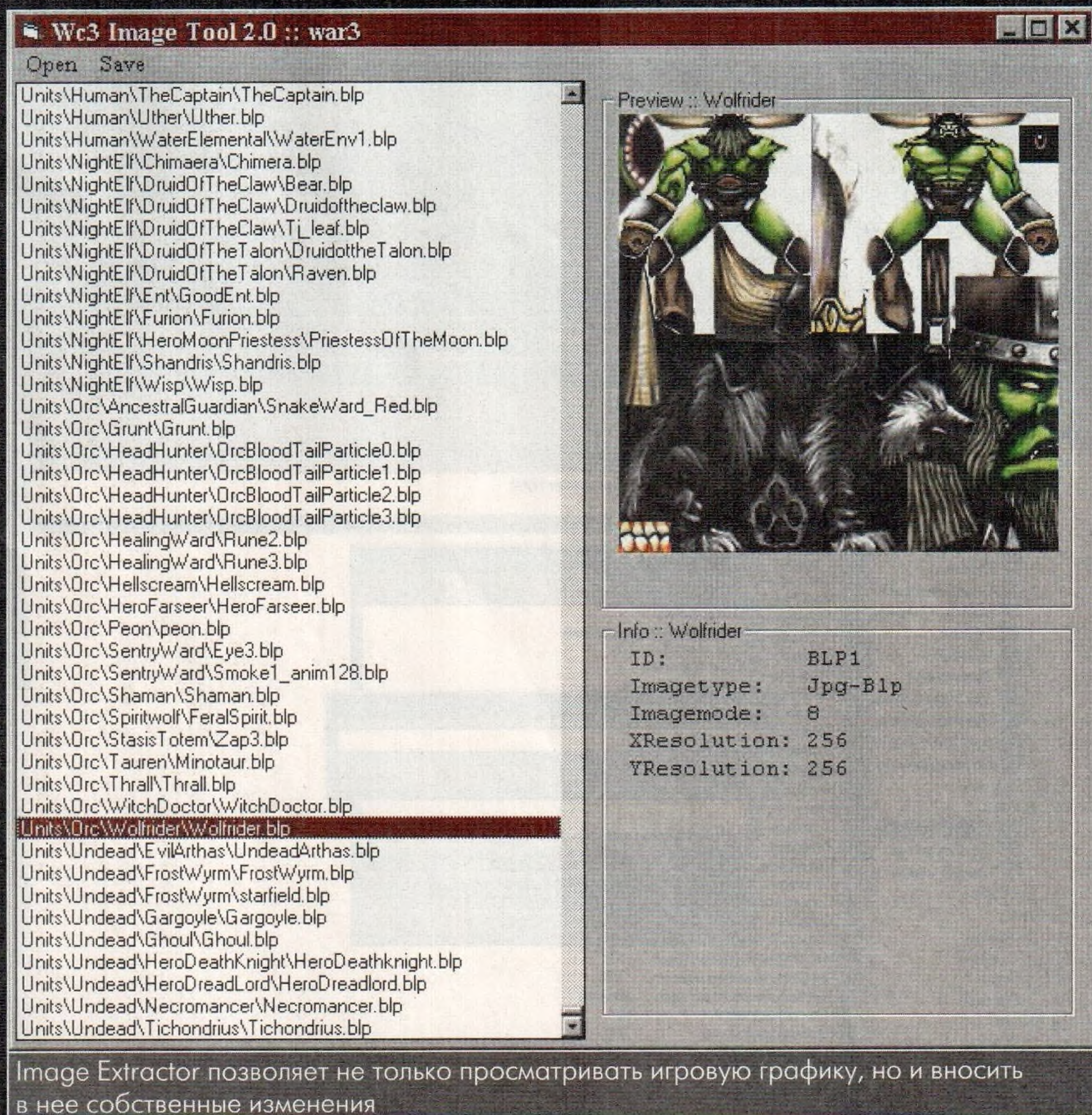


Image Extractor позволяет не только просматривать игровую графику, но и вносить в нее собственные изменения

Цифровой или аналоговый?

Давайте начнем с азов. Принципиальное отличие аналогового контроллера от цифрового в том, что он позволяет максимально точно перемещать органы управления автомобилем в игре, так как “цифровик” имеет только два диаметрально противоположных положения: при движении, скажем, налево на клавиатуре вы сразу получаете максимальный угол поворота колес в требуемую сторону, тогда как руль позволяет вам дозировать угол. То же самое и с газом/тормозом. Торможение получается не иначе как “в пол”, а если газ – то “до отказа”.

Если следовать логике, то появление даже примитивного руля должно было мгновенно уничтожить в игровом отношении клавиатуры с гейпадами, в силу их полнейшей несостоятельности. Однако этого не произошло, и в том же Russian Grand Prix 3 Championship, например, большинство пилотов до сих пор предпочитает рулю клавиатуру, умудряясь при этом показывать лучшие результаты. В чем разгадка такого странного явления и как с ним бороться?

Осмысление ситуации

Как кажется лично мне, тут определяющую роль играют два фактора. Первый – несовершенство современных симуляторов. Второй – завуалированная помощь разработчиков “клавишным” игрокам. Причины почти равнозначны. А небольшой перевес у последней.

Даже несмотря на то, что симуляторы все ближе и ближе приближаются к реальности, до настоящих гонок им еще очень далеко. Я докажу это утверждение обратным способом. Не буду выискивать недочеты в физике какой-то игры, а попрошу вас представить такую ситуацию. Пилот Формулы-1 получает в распоряжение болид, у которого руль и педали имеют только четыре крайних положения: газ-тормоз, влево-вправо. Теперь подумайте, далеко ли гонщик уедет на такой машине и сможет ли вообще нормально тронуться с места? Ответ однозначен – нет. А если и научится со временем, то побеждать все равно не начнет. Клавиатура же, тем временем, в любом серьезном имитаторе позволяет не только ездить, но и выигрывать, и помогает в этом знакомый всем “метод быстрого тыка”. И траектория, и подача топлива контролируются очень частым многократным нажатием на кнопки. При достаточно упорных тренировках ваши пальцы достигнут таких скоростных характеристик, что способны будут своими частыми ударами по определенной клавише задавать достаточно ровную кривую увеличения (или уменьшения) подачи топлива или изменения угла поворота колес. Почти как на руле. И это проходит в современных имитаторах, так как физика в них все еще недостаточно точна, огрублена. И если такой прием в торможении еще можно как-то оправдать (гонщики сами используют метод прерывистого торможения, дабы избежать блокировки колес и потери контроля над машиной), то во всех остальных “дисциплинах” такой подход невозможен.



В принципе, эта идея уже на протяжении достаточно долгого времени заботит умы поклонников настоящих автомобильных симуляторов. Даже я как-то, помню, высказывался на тему преимуществ рулевой установки и ощущений от ее использования в первый раз. Ну, а окончательное решение вернуться к проблеме созрело после подготовки материала о виртуальном чемпионате по Формуле-1 – Russian Grand Prix 3 Championship.

Второй фактор – разработчики, которые целях продвижения своих продуктов вполне осознанно внедряют в игру своеобразные “помощи” для приверженцев клавиатур. Можно легко заметить наличие прогрессивной характеристики реакции болида на нажатие кнопки на “клаве”. Поясню более просто. Если вы очень коротким движением стукаете по клавише, то за этот период времени колесо машины просто не успевает занять крайнее положение. То же самое относится и к виртуальной дроссельной заслонке. Она открывается и закрывается медленнее. Вот и получается, что любители “клав”, совместно с разработчиками, вместо того, чтобы окончательно отказаться от этого игрового атавизма, вместе вполне успешно имитируют работу рулевой установки. И лично я способов противостояния такому положению вещей пока не вижу.

Да, и последнее, не стоить списывать со счетов фактор привычки. Сложно заставить себя переучиваться. А ведь начинать играть с рулем – это все равно, что начинать играть в симуляторы заново. Тут только одна нормальная настройка баранки и тестирование ее в игре могут занять весьма продолжительное время. А ведь еще необходимо занять правильную посадку и научиться орудовать педалями и рычагом переключения передач. Вот попробовал некий игрок руль у соседа и подумал, а нужно ли оно мне?..

Звучит гонг

Ну, а теперь давайте перейдем к заключительной части и подумаем, действительно ли необходим руль истинному симуляторщику, ведь игры разрешают очень хорошо обходиться клавиатурой.

Я долго ходить вокруг да около не буду. Если позволяют финансы, то руль приобрести вы просто обязаны. Только руль способен внести в игровой процесс дополнительную степень реализма, а клавиатура ее, наоборот убивает, делает игру какой-то абсолютно ненастоящей. При игре за “клавой” пропадает атмосфера, на создание которой с обратной стороны, отлично работает рулевая установка. Сидя за рулем, вы словно оказываетесь в тесном кокпите болида Ф1. Через ваши руки идут нити управления колесами, а под ногами лежит мощь двигателя и тормозной системы. И управлять всем этим необходимо не с помощью тычков по кнопочкам, а с применением истинных гонщицких навыков. К тому же, руление – это гораздо большее физическое напряжение, а при физических нагрузках восприятие чего угодно усиливается.

И мой вывод однозначен. Если вы фанат, то – бегом в магазин за педалями и баранкой. Ну, а если вы не фанат, то вас вполне устроит и обычная клавиатура, при том условии, конечно же, что в душе вы не горите желанием приобрести атрибут настоящего хардкорного автосимулятора – рулевую установку.

Леонтий Тютелев
tutelev@yandex.ru

НА ГОРИЗОНТЕ

Владимир Чаплыгин

Total Club Manager 2003

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports Germany
Дата выхода	Октябрь 2002 года

Похоже, в этом году EA Sports попытаются одолеть лучший на данный момент футбольный менеджер Championship Manager 2001/2002 не умением, а числом. Помимо очередного представителя линейки The F.A. Premier League Manager североамериканское издательство этой осенью запустит на орбиту еще один проект - Total Club Manager 2003.



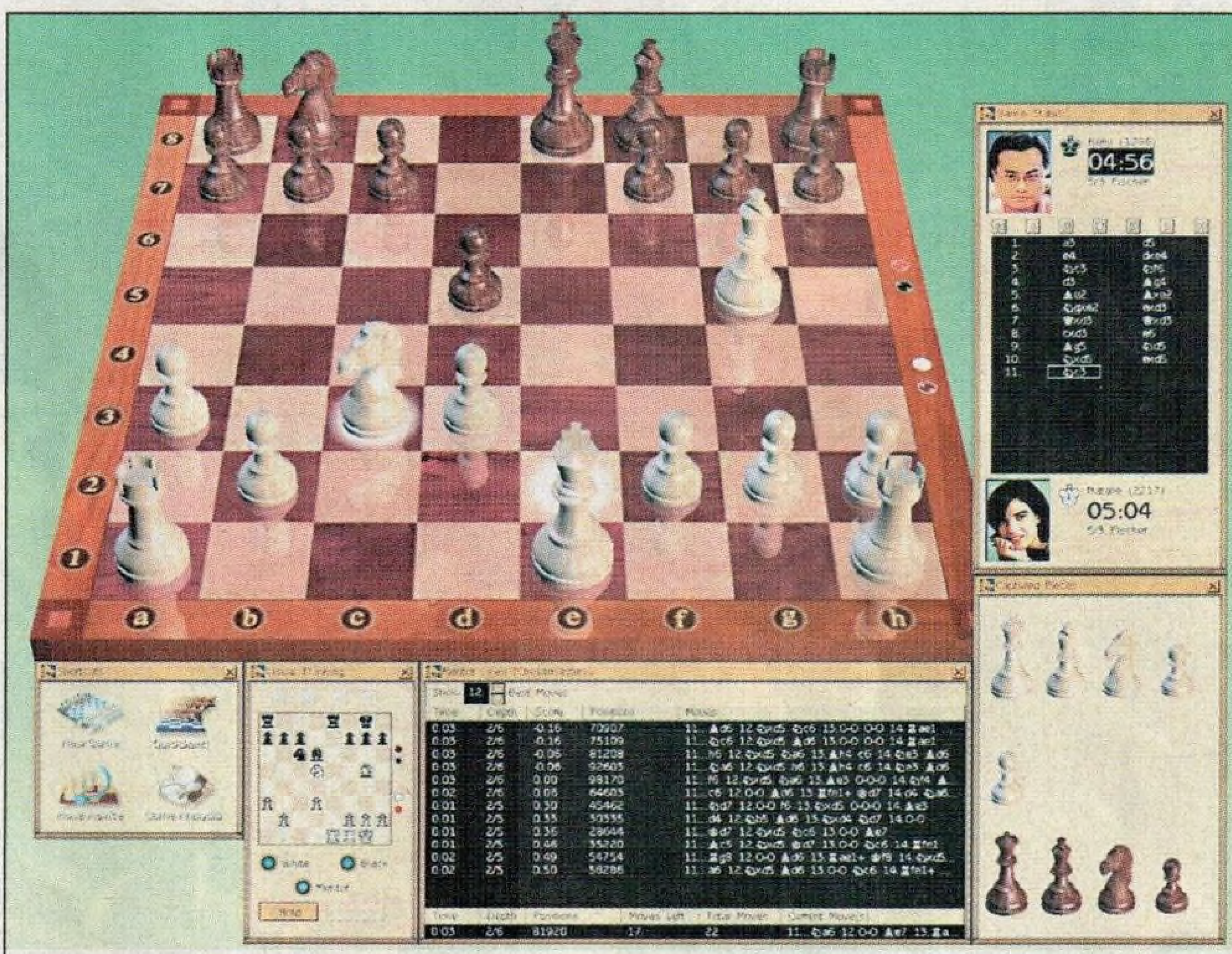
Разработчикам игры (немецкое отделение EA Sports) канадский монополист рынка спортивных симуляторов предоставил практически идеальные условия: великолепный движок FIFA 2002, огромный бюджет на проведение консультаций с ведущими европейскими футбольными аналитиками, покупка лицензий многочисленных футбольных союзов и ассоциаций, переезд сотрудников из старого тесного офиса в новый роскошный двухэтажный дом. Посмотрим, как европейцы отблагодарят своих богатых покровителей.

На данный момент список анонсированных фич выглядит следующим образом: свободный доступ к чемпионатам 34 стран, подробная статистика по 20000 взрослых футболистов и 25000 игроков, чей возраст не превышает 21 год, возможность проникнуться с юниорами в течение 9 сезонов. Плюс – стандартный пакет радостей, доступных геймерам чуть ли не во всех играх данного жанра (тренировочный процесс, покупка/продажа игроков, внесение изменений в стратегию команды по ходу матча и так далее, и тому подобное).

Chessmaster 9000

Жанр	Шахматный сиумялятор
Издатель	Ubi Soft Entertainment
Разработчик	Mindscape
Дата выхода	Октябрь 2002 года

Еще ни один шахматный симулятор не смог превзойти или хотя бы повторить успех, которого добились многочисленные представители знаменитой серии Chessmaster. Почти каждый год компании Mindscape удается создать самый красивый, самый удобный и самый интересный шахматный сим. Последняя версия (Chessmaster 8500) вышла осенью 2000 года. Спустя два года разработчики наконец-то смастерили новую версию, теперь с порядковым номером 9000 (интересно, почему шаг составляет загадочные 500 единиц, а не 1 или 1000?).



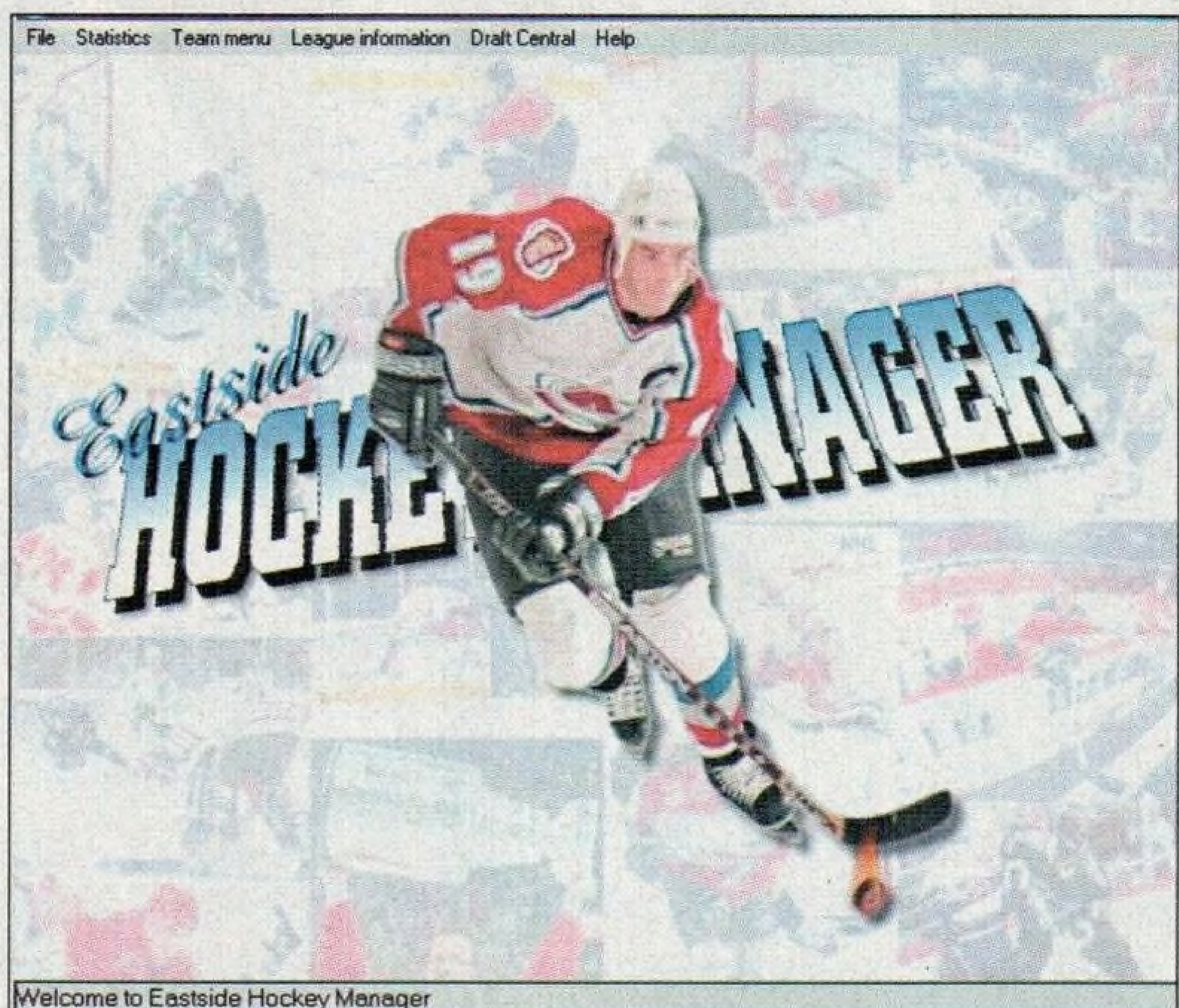
По сравнению с предыдущей частью, в числе новинок значатся: новенький трехмерный движок (следовательно, более десятка вариантов классической 64-клеточной доски и фигур, свободно вращаемая камера и понятный даже малому ребенку интерфейс), значительно обновленная база энциклопедий, куда войдет более миллиона сыгранных партий, интересные тематические статьи и тысячи подсказок, демонстрирующихся на примере самых великих матчей гроссмейстеров предыдущего столетия.

Информация к сведению – разработчики не смогли уместить свое детище на один диск, как они это делали раньше, так что заранее готовьтесь к тому, что придется раскошеливаться сразу на две "болванки"

Eastside Hockey Manager: Franchise Edition

Жанр	Хоккейный менеджер
Издатель	Sports Interactive
Разработчик	EHM Programming
Дата выхода	Зима 2002 года

О беспрецедентном проекте Eastside Hockey Manager наш журнал писал не один раз. В 56 номере фриварная игра получила очень высокую итоговую оценку - 8.4 балла. Энтузиазм Ристо Ремеса по достоинству оценили не только простые геймеры, но и крупные издательские компании. Право отштамповать золотые диски с первым хоккейным менеджером приобрела небезызвестная Sports Interactive (кстати, благодаря деятельности этой компании виртуальные футбольные тренеры вот уже не первый год живут в увлекательном мире сериала Championship Manager). Так что ближайшей зимой придется еще один раз перемыть косточки творению небольшого коллектива финских энтузиастов. Только на этот раз спрос будет строже. Все-таки коммерческий статус автоматически переводит скандинавских программистов-любителей в профессиональную лигу разработчиков компьютерных игр.

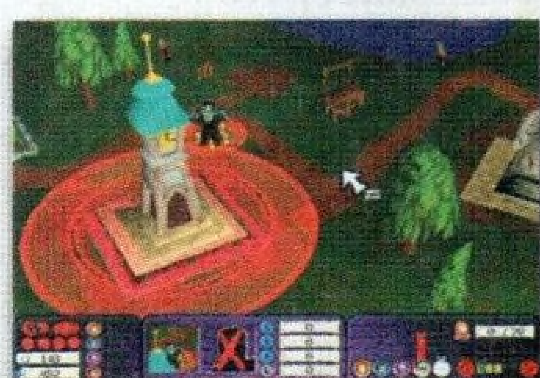


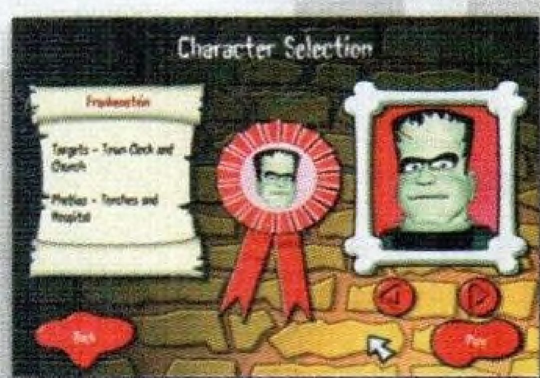
Итак, каковы главные отличия платной версии от халявы? Во-первых, размеры. Год назад инсталляционный файл Eastside Hockey Manager без многочисленных дополнений и патчей "весил" чуть более пяти "метров". Franchise Edition заполонит собой полноценный диск. Увы, но гора новых фотографий хоккейных баталий и пара-тройка видеороликов "сожрет" почти 3 сотни мегабайт. Во-вторых, вся статистика коммерческой версии базируется на событиях самого последнего сезона НХЛ. Причем, как и раньше, малейшие изменения в стане команд всенепременно получат свое отражение в небольших патчах, которые будут регулярно выкладываться для свободного скачивания на сайте http://eastside.peliplaneetta.net.

В общем, нововведений не очень много. Но несмотря ни на что, ждать первый профессиональный коммерческий хоккейный менеджер стоит обязательно.



МОНСТРОГРАД







В дремучих заболоченных лесах среди увенчанных снежными шапками горных кряжей находятся четыре маленьких посёлка, вместе известные под именем Монстроград. Раз в четыре года в этом забытом богом месте разгораются нешуточные страсти: четыре политика — Дракула, Франкенштейн, Квазимодо и Мутант Металуна — рвутся к власти над доверчивыми монстроградцами и ничем не гнушаются в своей борьбе за кресло мэра Монстрограда.

Теперь и Вам предстоит принять участие в самой необычной предвыборной гонке! Вам придется применить все ваше коварство и хитрость, а также магические способности, чтобы обойти соперников и достичь заветной цели.

- ✔ полностью трехмерная стратегия в реальном времени/симулятор выборов
- ✔ 32 миссии , объединенные в 4 кампании
- ✔ 12 монстров, обладающих различными характеристиками и талантами
- ✔ оригинальный юмор
- ✔ полный перевод на русский язык, профессиональный звук






1С ФИРМА «1С» UNIVERSAL wanadoo IG cryo NIVAL INTERACTIVE

Steel of Haste

Reckless Driver

Стопами великих?

Издатель	Clevers http://www.clevers.com/
Разработчик	Clevers http://www.clevers.com/
Жанр	Аркадные автогонки/Action
Дата выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	http://www.auran.com/excalibur/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2839.html
Смотри на диске	скриншоты

Ну, признавайтесь, что вы этого хотели? Хорошего, динамичного автомобильного месива а-ля стародавние хиты вроде Death Track, Destruction Derby, первый Carmageddon и Interstate '76? Конечно же, только самый флегматичный и апатичный геймер не поиграл в свое время в эти, наполненные злобным скоростным оттягом, гоночно-военные игровые произведения. Но вся беда в том, что играть в данные игрухи, безусловно, интересно, а вот построить реально сбалансированное и интересное творения такого плана – задача явно не из легких. Здесь должно быть все: классное оружие, продуманная система повреждений, механизм правильного оборота капиталов и даже сюжет. А ведь еще и эффектный главный герой явно не помешает!

М-да, слишком много условий и слишком мало разработчиков, которые не только готовы воплотить их в жизнь, но и реально могут это осуществить.

Скажем прямо, о таких играх мы уже стали потихоньку забывать, а надежды на воскрешение овеянного славными легендами Death Track сегодня продолжает лелеять только перманентно употребляющий "амфетамины" человек. Говоря языком "не в теме", простой мега-оптимист. Но хорошее в этом мире все еще происходит. По крайней мере, на уровне очень приятных сообщений. Команда Clevers объявила о том, что к Рождеству Христову всенепременно одарит нас самым настоящим автомобильным боевиком с сюжетом. Глядя на скриншоты, и читая очень ненавязчивый и совсем неофициальный по тону пресс-релиз, в это поневоле начинаешь верить.

Все плохо, но мы уцелели

Творцы проекта Steel of Haste подходят к созданию нового боевика крайне ответственно. Несмотря на устоявшееся мнение о ненужности сюжета в боевых гоночных играх, они рискнули внедрить в S.O.H. некое подобие нехитрой стори-лайн.

Земля докатилась-таки до четвертой мировой войны, масштабы которой оказались настолько впечатляющими, что старушка дрогнула и дала трещину. В переносном смысле, естественно. Человечество погибло, а природа решила взять перекур, на время завершив свое нормальное существование. Города оказались разрушенными, а остатки чудом выживших гомосапиенсов поселились кто где, в ожидании, естественно, светлого будущего. Постепенно ситуация на поверхности планеты улучшилась настолько, что люди стали вылезать из своих нор и осваивать уничтоженное пространство.

Игра переносит нас в некий город с таинственным названием The Lost City, в котором, по заверениям разработчиков, кипит наиболее активная жизнь. Только вот что странно. Люди, вместо того, чтобы сплотиться и начать воздвигать светлое завтра и город-сад, занимаются какими-то типично геймерскими делами. Они разделились на кланы, избрали себе предводителя и ведут разрозненный образ жизни, нередко вступая друг с другом в потасовки.

Всего в городе три основных банды. Это "Волки", "Крысы" и "Скорпионы". Экс-мегаполис поделен ими на три территории. Правит всем делом упомянутый уже "монарх", который в силу не совсем понятных обстоятельств наделен чуть ли не властью бога. Предположим, что у него просто есть "кэщ". Так вот. Особенно модной забавой у населения считаются военизированные гонки. Также неясно, откуда остатки человечества через много лет после катастрофы выудили способные передвигаться самостоятельно автомобили и разнообразное оружие – сюжет этого не уточняет. Как бы то ни было, а нам предстоит стать одним из бойцов-гонщиков.



Аркада от симуляторщиков

Для каждого клана разработчики создают свои типы автомобилей. Одни будут тяжелыми, хорошо защищенными, но гораздо менее маневренными. Другие – легкими, юркими, быстрыми, однако легко уязвимыми. Найдутся и такие, которые смогут совместить в себе отчасти и те, и другие особенности.

По мере продвижения по игре, геймер волен будет всячески модифицировать свое транспортное средство, что, конечно же, очень правильно. Списка машин и их характерных особенностей, равно, как и оружия, пока не опубликовано, однако уже сейчас можно сказать, что авторы относятся весьма серьезно к проработке транспортных средств и орудий уничтожения противников. На машинах нет ничего лишнего, в кузова вварены мощные защитные структуры. Пушки и пулеметы установлены на специально освобожденные пассажирские места. Иными словами, тут, в отличие от сюжета, придраться к чему-либо гораздо сложнее.

Говоря о физике перемещения автомобилей и модели повреждений, стоит акцентировать ваше внимание на том факте, что разработчики Clevers не так давно создали по заказу Activision продолжение внедорожного симулятора Cabella's Off-Road Adventure – игры очень своеобразной, но тщательнейшим образом проработанной. Поэтому можно с большой долей уверенности предположить, что новое творение Clevers, хоть и будет являться аркадным по своей сути, не опустится до безобразного упрощения основных элементов автогонок.

Ну, а в завершение, традиционно о графике. Проект находится в разработке с мая сего года, но уже сейчас в стадии, далекой даже от бета-версии, производит однозначно сильное впечатление. И детализацией автомобиля, и эффектами, которые можно наблюдать, глядя на игру света в его полированных (как ни странно) боках. А вот о задних планах сказать пока что-нибудь внятное сложно. Наступит время релиза, тогда и поглядим.

Вообще, авторы очень воодушевлено рассказывают о Steel Of Haste. Говорят что-то про ощущения игрока и о том, как произведение должно в себя затягивать и располагать к общению с собой. И хочется верить в то, что они действительно знают, что делать и хотят сделать это так, как надо. А также в то, что все у них получится. Нам-то от этого только лучше.

И еще. Рождество – вал отличных игровых произведений. Аксиома. Затеряться в это время года с посредственным творением очень просто. Тут – либо пан, либо пропал.

Угадываются черты старого Grand Cherokee, не правда ли?





Что касается проработки кузова машины – то здесь все "без дураков"

FIFA Football 2003

Владимир Чаплыгин

Жажда большого футбола - 2003

Издатель	EA Sports http://www.easports.com
Разработчик	EA Sports http://www.easports.com
Жанр	Спортивный симулятор
Дата выхода	29 октября 2002 года
Сайт игры	Нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2823.html
Смотри на диске	скриншоты



Еще месяц назад, когда на страницах прошлого номера был опубликован блок статей, посвященных будущим спортивным проектам от компании EA Sports, подробности о создании FIFA 2003 знали, пожалуй, только сами разработчики. Чего уж греха таить, на выставке E3 (напомню, этой весной канадские девелоперы демонстрировали разношерстной публике FIFA World Cup 2002, который к тому времени уже около месяца пылился на полках магазинов) ходили слухи, что поклонники виртуального футбола этой осенью останутся без своего любимого сериала.

Все пессимистичные высказывания были одним махом развеяны публикацией на официальном сайте EA Sports, общий смысл которой сводился к следующему тезису – "все идет своим чередом, FIFA Football 2003 быть".

Истинные любители "игры миллионов"

Причина отсутствия информации о готовящемся проекте на главной выставке достижений мирового игростроения оказалась вполне уважительной – разработчики ваяли свое детище на основе абсолютно нового движка и к двадцатым числам мая не могли сделать даже банального скриншота, не говоря уже о каких-то рекламных видеороликах, демонстрирующих элементы геймплея. Зато теперь плоды кропотливого труда программистов можно лицезреть на расположенных поблизости иллюстрациях.

Как и в Madden NFL 2003, на экран монитора будет выводиться как минимум 32-битная картинка в разрешении 800x600. В отличие от предыдущих серий, на этот раз места операторов и редакторов трансляций займут истинные ценители "игры миллионов", которые в перерыве между таймами и сразу же после окончания матча не поленятся показать повторы забитых голов, а если таковых не окажется, то на ваш суд предстанет подборка самых опасных ударов и наикрасивейших комбинаций. А еще нам обещают максимально фотореалистичные текстуры футболистов (наконец-то на майке каждого игрока помимо порядкового номера и логотипа спонсора команды красуется фамилия) и улучшенные модели зрителей на трибунах (здесь нововведения коснулись лишь более качественной прорисовки тренерского штаба и скамейки запасных).

Этот безумный, безумный... гм... мяч

Искусственный интеллект FIFA Football 2003 создается практически с нуля, так как его коллега из предыдущей части уже устарел. Отныне геймплей представляет собой совокупность трех компонентов: командная игра, общая тактика и индивидуальные характеристики футболистов. Если вы не забудете об этих основополагающих элементах во время скитания по менюшкам перед матчем (например, мощная центральная линия, состоящая исключительно из звезд а-ля "Реал", регулярно нагружающая форвардов ювелирными передачами), то победа вам гарантирована.


У вратаря есть вше шансы парировать незамысловатый удар


Идет жесткая борьба, но в пределах правил

Однако все эти хитрости распространятся лишь на тех футболистов, за которыми следит AI. Поэтому очень многое будет зависеть от ваших индивидуальных действий во время контроля мяча.

Но и здесь придется привыкать к очередным нововведениям, ибо физика полета "кожаной сферы" существенным образом пересмотрена не только после ударов в створ ворот, но и в моменты исполнения вертикальных или горизонтальных передач, умопомрачительного дриблинга и возникновения коварных непредвиденных срезок. Последствие данной реформы отразятся и на стандартных положениях. Если штрафной удар собирается бить игрок уровня Роберта Карлоса, то воздвигать перед ним живую стенку практически бесполезно, потому что такому мастеру не составит большого труда по невероятной дуге закрутить пятнистого так, чтобы он в клочья разорвал паутинку, еще минуту назад спокойно висевшую на дальней от вратаря соперника девятке.

Мечты, мечты...

Вняв многочисленным просьбам негодующих фанатов, разработчики наконец-то соизволили вернуть из FIFA 99 фичу "Лига мечты". Как и прежде 18 самых великих клубов будут выяснять между собой отношения в режиме чемпионата. Стоит отметить, что четыре года назад в списке самых лучших фигурировало киевское "Динамо". Интересно, кто на этот раз прорвется в когорту сильнейших? Смею предположить, что ни одна команда с постсоветского пространства там не окажется. Следовательно, поклонникам российского спорта в самом лучшем случае придется довольствоваться "Спартаком" и "Локомотивом" в Лиге чемпионов и московскими армейцами с питерскими зенитчиками в Кубке УЕФА, ибо среди 16-ти чемпионатов стран Европы, Азии, Северной и Южной Америки многострадальную "Российскую футбольную премьер лигу" мы, скорее всего не обнаружим. Хотя, до ноября у канадских разработчиков есть достаточно времени, чтобы в дополнение к чемпионатам 15-ти государств нашлось место и отечественному футбольному триллеру под названием "Битва за чемпионство 2002 года".

Между прочим...



В записи саундтреков к нынешней линейке спортивных симуляторов от EA Sports примут участие такие титаны как Bon Jovi, Method Man, Papa Roach, Snoop Dog и ряд менее знаменитых коллективов и сольных исполнителей.

(Продолжение, начало см. в № 7,8 2002 года)

Дмитрий "Махмуд" Просько

FlightSim: курс молодого пилота

Часть III

Смотрю некоторые фильмы производства страны Голливуд и не перестаю удивляться. У них же там пилотов больше, чем людей, неужели нельзя пригласить пару консультантов? Хотя бы из частных авиакомпаний... Хотя бы из бортпроводников... Хотя бы... А, неважно. Я о чем говорю-то: любой самолет, независимо от технического состояния и государственной (частной) принадлежности, садится прямо перед собой, вручную, и при этом ВПП появляется как раз перед носом самолета в самый нужный момент. Ее двигают там наземные службы. Самолет довернул – полосу подвинули, снизился – нате вам полосу поближе. Ты знай садись, будь ты даже рок-певец с фейсом, похожим на Мэрилина Мэнсона, а не профессиональный пилот. После второго такого показа несколько утомляешься, знаете ли. Хочется хоть чего-нибудь, похожего на действительность. Но ведь нет, голливудских режиссеров именно она и раздражает. Для них является аксиомой то, что все самолеты летают только по прямой из одного аэропорта в другой (а зачем еще самолеты нужны?), что компьютер самолета снабжен клавишей Enter (все компьютеры снабжены такой клавишей!), ну и тому подобная чушь, которая может прийти в голову всем, кроме нас с вами – пилотов с огромным стажем.

1

Я почему этот разговор завел? Хочу развеять ваши последние сомнения в целесообразности нашего обучения. Конечно, если вы прочитали два предыдущих номера журнала, таких сомнений у вас быть не может, но всегда найдется тот Фома, которому наглядная агитация - не доказательство, и ему надо все попробовать самому.

Давайте используем последний довод – возьмем приличный самолет и попытаемся его правильно посадить. Если после этого Фома не успокоится, будем отчислять. Таким людям не место в нашей родной авиации.

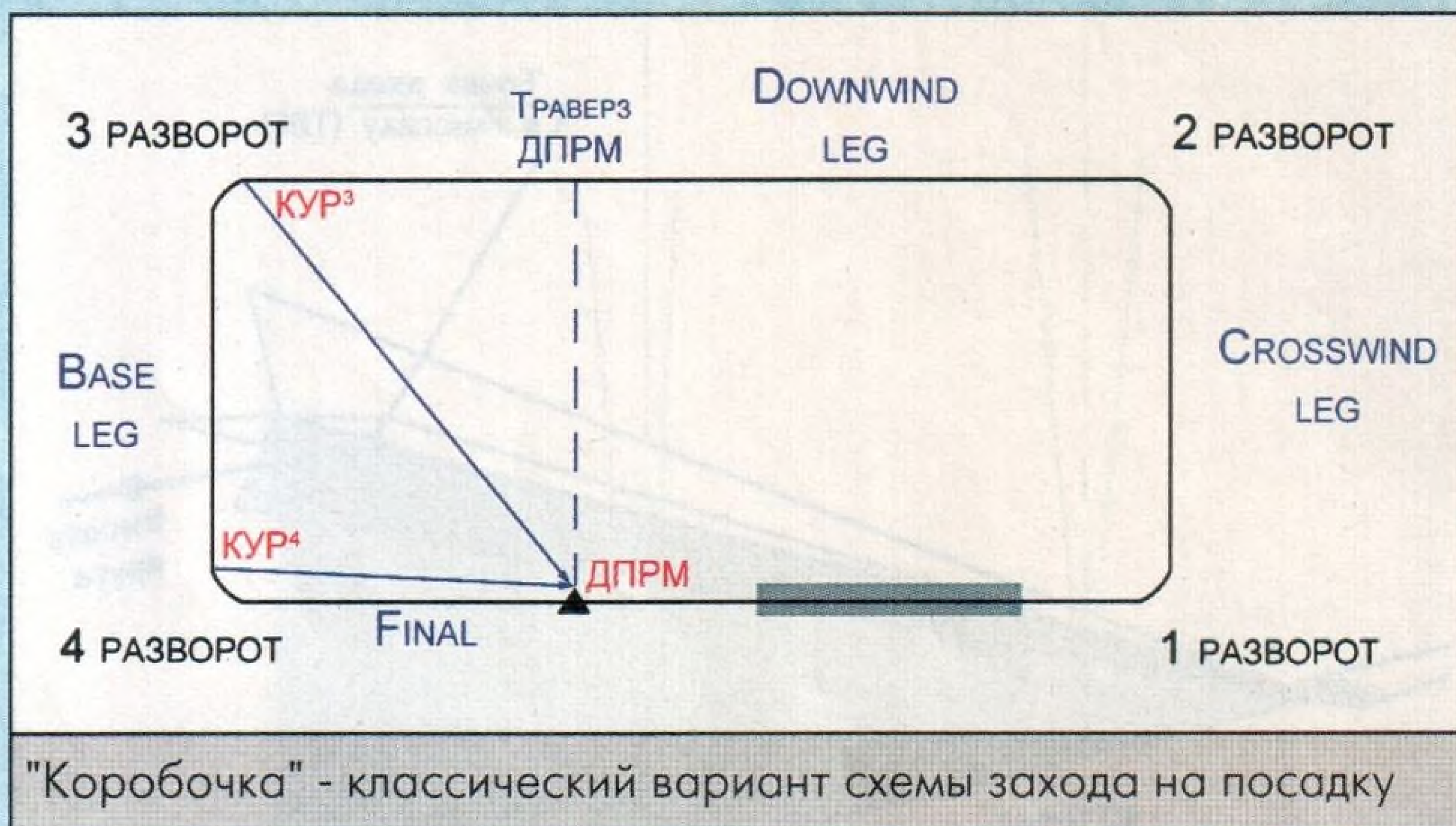
Пока наш Фома сдает казенные вещи и учебники, мы полетаем. На сегодняшних полетах выберем Learjet 45. Это небольшой самолетик с турбореактивными двигателями, который используется для деловых поездок. Такие самолеты называются business jet и весьма популярны в деловых кругах дальнего зарубежья. Он берет на борт 9 пассажиров и способен пролететь 4000 км со скоростью 850 км/ч на высоте до 15000 м. Но сегодня мы не полетим так далеко, а всего лишь сделаем круг над аэропортом "Шереметьево" и приземлимся с использованием инструментальных средств посадки – ILS (Instrumental Landing System).

Для начала давайте оглядимся в кабине. Вместо привычных стрелочных приборов мы видим два больших дисплея, на которые выводится вся необходимая информация. На левом дисплее мы наблюдаем авиагоризонт, указатель скорости слева от него и указатель высоты справа. В нижней части дисплея - HSI (Horyzontal Situation Indicator), где можно считывать курс, OBI и показания ADF (все эти термины давно должны отскакивать от ваших зубов), а также вертикальную скорость и пару-тройку других параметров, о которых немного позже.

На второй дисплей выводятся показания параметров двигателя. Что здесь нового? В качестве основного параметра, вместо привычных нам RPM, выводятся N1 – обороты первой ступени турбины двигателя - и ITT – температура газов за турбиной. Кроме того, на дисплее показываются значение температуры и давления масла,



На исполнительном, последний взгляд перед взлетом на приборную доску



"Коробочка" - классический вариант схемы захода на посадку

обороты второй ступени турбины, часовой расход топлива и остаток топлива в каждом баке, коих тут целых три.

Остальные приборы остались практически теми же, только внешний вид их изменился. Точное название каждого прибора вы сможете получить, наведя на него курсор мыши и прочитав всплывающую подсказку.

Мы стоим на предварительном старте к ВПП 07 правая в аэропорту "Шереметьево" и практически готовы к взлету. Осталось выполнить несколько операций.

1. Выпустим закрылки на 8 градусов, нажав клавишу F7 и проконтролировав их положение по показаниям индикатора на втором дисплее.

2. Настроим частоту NAV1 на 109.10 – это частота системы посадки ВПП 07 правая.

3. Настроим частоту NAV2 на 114.60 – частоту VOR "Шереметьево".

4. Настроим приемник ADF на частоту 380.0 – это частота дальнего привода ВПП 07 правая.

5. Вращая кремальеру CRS на блоке автопилота (вверху), выставим посадочный курс – 067. Обратите внимание, что зеленая стрелка на шкале HSI вращается и после того, как мы выставили курс, встает строго вертикально.

6. Выставим курсозадатчик (Heading bug) на величину посадочного курса (067). Обратим внимание на то, что индекс курсозадатчика вращается на HSI.

7. Выставим триммер руля высоты в нейтральное положение, ориентируясь по показаниям указателя триммера в правой верхней части панели.

8. Выставим высотомер на 0.

Ну вот, вроде бы все. Выруливаем на исполнительный старт и ставим самолет на парковочный тормоз (Ctrl + .).

Двигаем РУДы вперед до тех пор, пока указатель N1 не покажет 87%, после чего отпускаем тормоз. Самолет плавно начинает разбег. На скорости 130 узлов поднимаем самолет и начинаем набор высоты до 2000 футов – это высота полета по кругу. В наборе удерживаем скорость в пределах 180 узлов. После набора высоты в 2000 футов (а это произойдет очень быстро) выводим самолет в горизонтальный полет. Скорость при этом не должна превышать 200 узлов. Теперь выполняем первый разворот.

Что такое "первый разворот"? На этом стоит остановиться очень подробно.

2

Классический круг полетов представляет собой прямоугольник, длинные стороны которого параллельны ВПП, и одна из них проходит через ВПП. Круг полетов может быть левый (все развороты выполняются влево) и правый (все развороты выполняются вправо). Сторона разворотов обычно указывается в "Инструкции по производству полетов в районе аэродрома" и для каждого аэродрома сторона разворотов так же, как и высота круга, являются индивидуальными.

Посмотрите на рисунок. После взлета и набора первоначальной высоты мы выполняем первый разворот на курс взлетный -90, если круг левый, и взлетный +90, если он правый. В нашем полете круг левый, поэтому мы выполним разворот на курс 67 – 90 = 337 градусов. Крен в развороте не должен превышать 25 градусов. Иногда, если такое позволяется инструкцией, первый и второй развороты выполняются спарено, то есть самолет выходит на курс, противоположный посадочному, не останавливаясь на промежуточном. Участок круга в промежутке между первым и вторым разворотами в английском языке называется Crosswind Leg, между вторым и третьим – Downwind Leg, между третьим и четвертым – Base Leg, а предпосадочная прямая называется Final. Пока это все, что надо знать на данный момент, поэтому продолжаем наш прерванный полет.

Итак, выполняем разворот на курс 337, удерживая высоту 2000 футов и скорость 200 узлов. Надеюсь, вы не забыли убрать шасси и закрылки? Если забыли, то пора бы это сделать, иначе могут быть проблемы.

После того, как мы вышли на курс 337, следуем этим курсом в течение 30 секунд и выполняем второй разворот на курс, обратный посадочному, – 247 градусов. С этим курсом мы и следуем до третьего разворота. На этом участке полета у нас есть хорошее средство для определения нашего местоположения относительно ВПП – белая широкая стрелка индикатора ADF, что находится на HSI. Если вы не забыли, мы настроили приемник ADF на частоту дальнего привода. Теперь, когда мы будем проходить траверз дальнего привода, она покажет 247 – 90 = 157 градусов. Следующее место, которое нам надо определить достаточно точно, – это точка начала третьего разворота. С этого момента, в общем-то, и начинается самый ответственный момент захода на посадку. Это может делаться тремя способами.

1. Если ILS аэродрома посадки оборудована DME, то мы просто считываем удаление до ВПП и выполняем третий разворот точно в том месте, как это прописано в инструкции.

2. Если на аэродроме установлен VOR/DME, то мы можем определить удаление до него. Учтите, что эти маяки обычно не ставят точно в центре ВПП, поэтому удаление до ВПП мы сможем определить лишь приблизительно. Но, с другой стороны, в схемах данного аэродрома точка начала третьего разворота отсчитывается именно от этого VOR.

3. По МПР дальнего привода, который обычно стандартный для каждого аэродрома, но может немного изменяться с учетом поправок на снос.


Проходим траверз дальнего привода. Пора гасить скорость


Скорость 180, высота 2000. Выполняем третий разворот на курс 157

ILS "Шереметьево" не оборудован дальномерной системой, поэтому определить начало третьего разворота мы сможем по показаниям NAV2. Чтобы считать дальность с индикатора NAV2, нам нужно нажать кнопку снизу от HSI. Зеленая надпись "VOR1" сменится на синюю "VOR2", и мы увидим удаление до маяка.

На удалении 10 миль мы можем начать выполнение третьего разворота на курс 157. Но до этого момента нам нужно погасить скорость примерно до 170 узлов. Гасим скорость и выполняем третий разворот. Так же проконтролируем точку третьего разворота по показаниям стрелки ADF. Магнитный пеленг радиостанции (МПР) будет в районе 90 градусов.

Выполняем третий разворот, после чего выпускаем закрылки на 8 градусов. Теперь, прежде чем мы продолжим заход на посадку, давайте отвлечемся и выясним, что представляет собой инструментальная система захода на посадку.

3

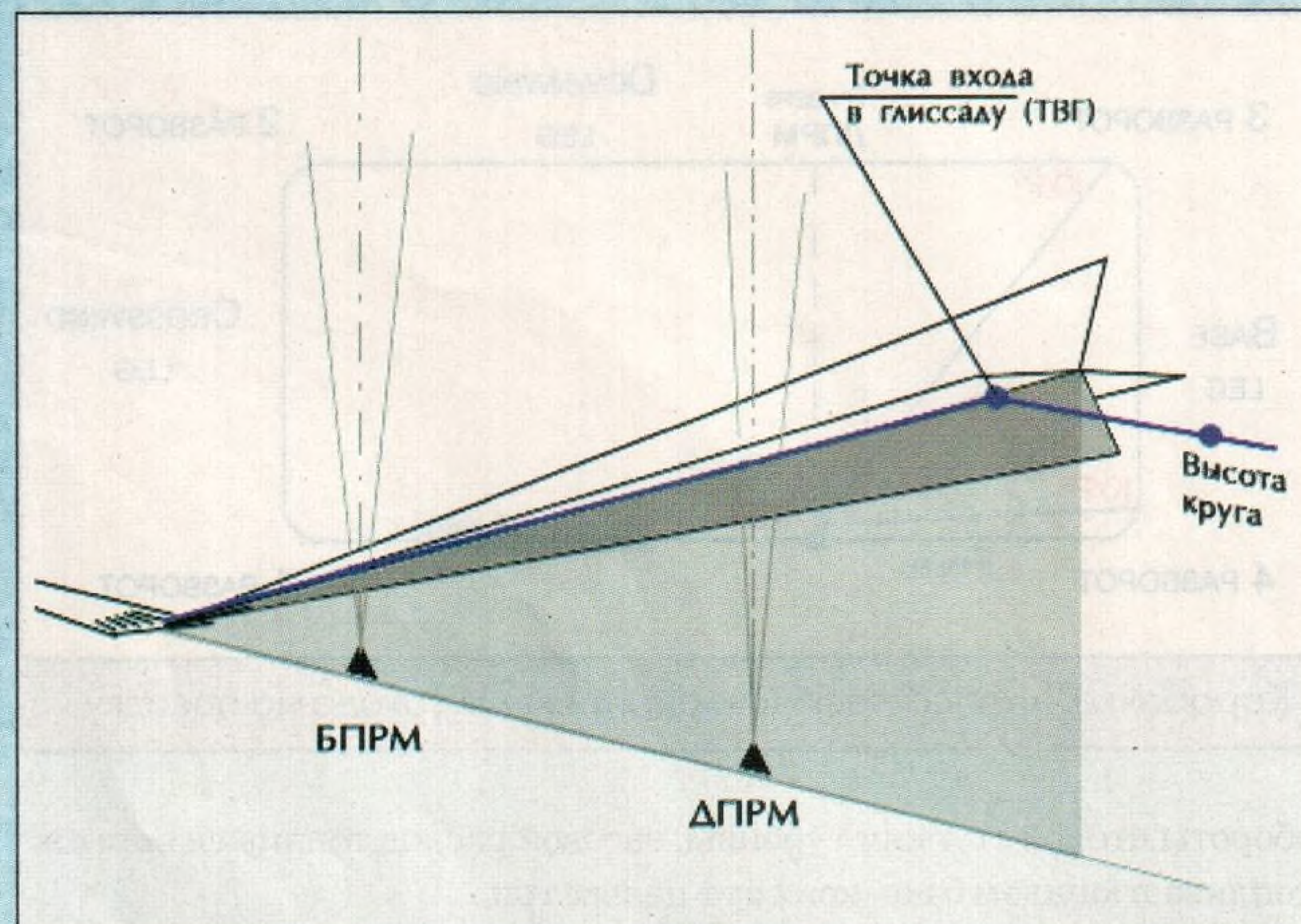
Курсо-глиссадная система является наиболее распространенной системой захода на посадку на крупных и оживленных аэродромах. Кроме того, она является наиболее точной системой и позволяет выполнять заход на посадку в сложных метеоусловиях.

Сейчас мы попытаемся разобраться, как она работает и как вообще происходит заход с помощью этой системы.

1. Курсовой маяк, который обеспечивает наведение самолета в горизонтальной плоскости, - по курсу.
2. Глиссадный маяк, обеспечивающий наведение в вертикальной плоскости, - по глиссаде.
3. Маркеры, сигнализирующие момент пролета определенных точек на траектории захода. Обычно маркеры устанавливаются на ДПРМ и БПРМ.
4. Приемные устройства на борту самолета, обеспечивающие прием и обработку сигнала.

Курсовой и глиссадный маяки устанавливаются возле ВПП. Курсовой маяк - в противоположном торце ВПП по осевой линии, глиссадный маяк - сбоку от ВПП в точке приземления.

Теперь о том, как работают эти маяки. Возьмем за основу курсовой маяк и несколько упрощенно рассмотрим его работу.
При работе маяк формирует 2 сигнала с разной частотой, которые схематично можно показать как 2 лепестка, направленные вдоль траектории захода на посадку.



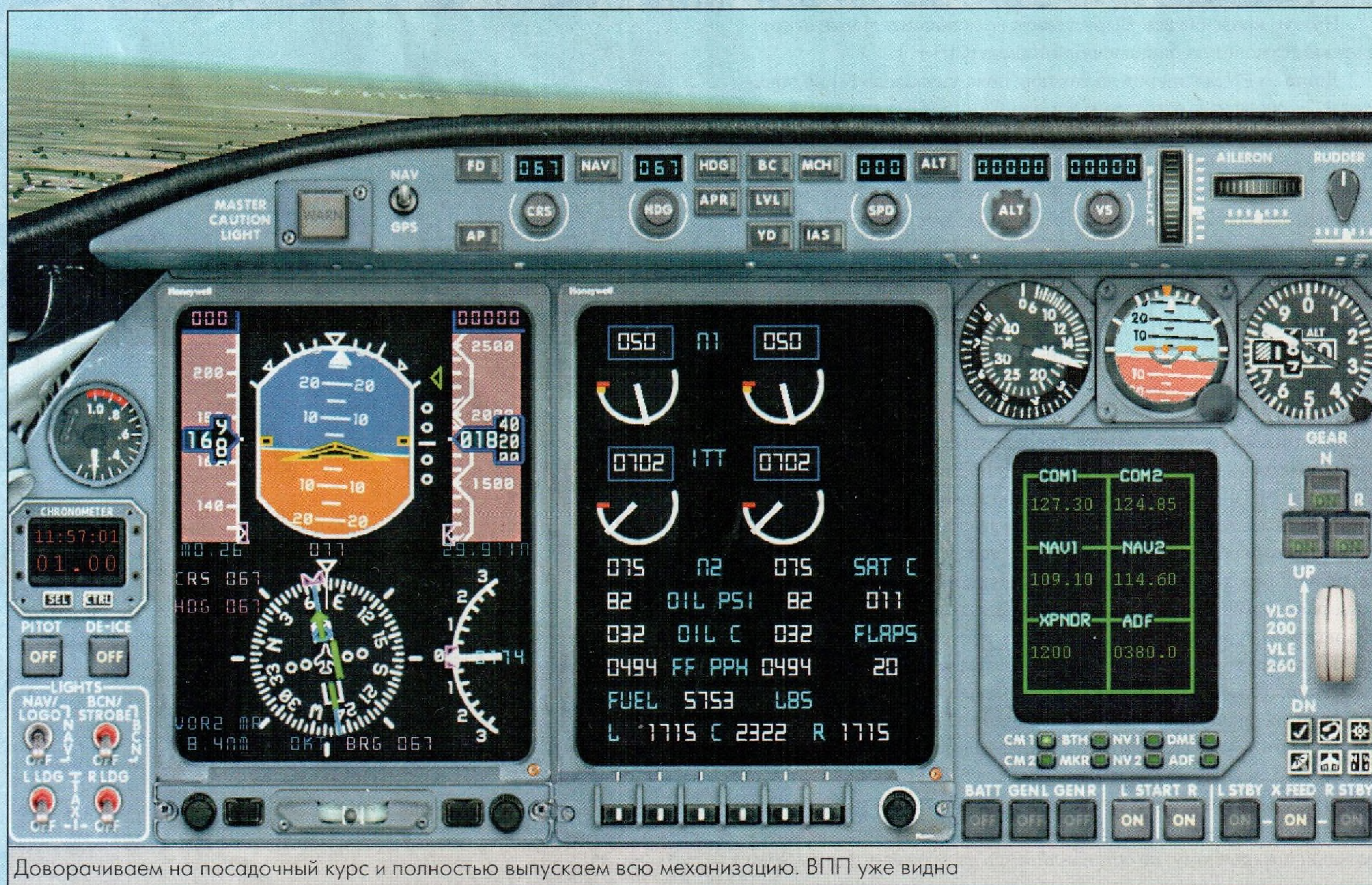
Примерно так выглядит схема работы ILS и так должна (в идеале) выглядеть ваша траектория захода на посадку

В случае, если самолет находится точно на пересечении этих двух лепестков, мощность обоих сигналов одинакова, соответственно разность их мощностей равна нулю, и индикаторы прибора выдают 0. Мы на курсе. Если самолет отклонился влево или вправо, то один сигнал начинает преобладать над другим. И чем дальше от линии курса, тем больше это преобладание. В результате за счет разницы в мощности сигнала приемник самолета точно устанавливает, насколько далеко мы от линии курса.

Глиссадный маяк работает точно по такому же принципу, только в вертикальной плоскости.

Обратим внимание на прибор, который показывает отклонение от курса или глиссады. На самолетах, оборудованных многофункциональными дисплеями, как наш Learjet, показания можно считывать по одному из двух приборов – EADI и EHSI. Поскольку эти два прибора в нашем случае находятся на одном дисплее, то мы будем ориентироваться по ним обоим.

Вы наверняка уже заметили небольшой зеленый треугольник справа от авиагоризонта. Он перемещается в вертикальной плоскости и указывает наше положение относительно глиссады – траектории захода на посадку. В точке третьего разворота он находится вверху шкалы и указывает на то, что мы находимся ниже глиссады. Это нормально, так как луч глиссадного маяка уходит



Доворачиваем на посадочный курс и полностью выпускаем всю механизацию. ВПП уже видна


Выравниваем самолет и мягко касаемся ВПП. Полет завершен

вверх под неким углом, и на большом удалении мы просто проходим под ним. Как только этот индекс опустится до центрального положения, это будет означать, что наша траектория пересеклась с лучом глиссадного маяка и нам пора снижаться.

Теперь о курсе. Вы наверняка помните, что перед взлетом мы установили на панели автопилота посадочный курс и OBS равными 067. OBS в данном случае - это радиал курсового маяка, на котором нам надо находиться при заходе на посадку. И еще он очень наглядно показывает, в каком положении относительно посадочного курса мы находимся.

После третьего разворота мы следуем с курсом 157, то есть перпендикулярно посадочному курсу. Это мы и наблюдаем на HSI. Зеленая стрелка смотрит влево, нам надо будет довернуть влево, чтобы выйти на посадочный курс. Но вот в каком именно месте надо начать разворот? Давайте попробуем разобраться. Кроме зеленой стрелки, которая вращается вокруг центра прибора, есть еще небольшая зеленая полоска, которая сейчас отклонена в верхнюю часть шкалы. С помощью этой полоски мы и определяем наше место относительно посадочного курса. Она показывает, где находится ВПП по отношению к нам. В данном случае планка отклонилась вправо от посадочного курса, следовательно, мы еще не подошли к посадочному курсу и нам рановато выполнять четвертый разворот. Но есть еще один нюанс. Если мы проскочим точку начала разворота (планка переместится справа налево), то нам придется доворачивать, а это лишние эволюции штурвалом, которые еще неизвестно как закончатся. Поэтому нам надо взять некое упреждение. Тут мы снова воспользуемся индикатором ADF, который покажет нам МПР в начале четвертого разворота.

Следуем с курсом 157, снижаем скорость до 160 узлов и довыпускаем закрылки до 20 градусов. Внимательно смотрим на стрелку ADF. Как только она покажет 70 градусов, мы начинаем разворот с креном 25 на курс 67. Если все достаточно точно рассчитать, то мы выйдем на заданный курс как раз точно по центру ВПП. В идеальном случае зеленая планка курса должна находиться точно в центре. Если она справа, доверните вправо, если слева – доверните влево. Запомните, что она показывает не наше положение относительно линии курса, а положение курса относительно нас. То есть сторону, куда нам надо довернуть.

Ну вот, мы точно на курсе, теперь гасим скорость до 140 узлов, выпускаем шасси и полностью выпускаем закрылки.
При этом мы сохраняем высоту 2000 футов и ждем начала движения глиссадного индекса на авиагоризонте. При этом тангаж может увеличиться достаточно сильно, и мы просто не будем видеть ВПП и вообще все, что происходит прямо перед нами. Мы можем "поднять сиденье пилота", чтобы ориентироваться в окружающей обстановке. Для того чтобы поднять сиденье, нажмем Shift + Enter, чтобы опустить его, нажимаем Shift + Backspace. Отрегулировали? Тогда летим дальше.

Как только глиссадный индекс подходит к центральной засечке на шкале, мы слегка отдаем штурвал от себя и начинаем снижение. Учтите, что, как только вы отдаете штурвал от себя, приборная скорость начинает расти. Парируйте это уменьшением тяги. Снижайтесь по глиссаде со скоростью 140 узлов и вертикальной 800 фут/мин.

Если вы начали отклоняться от курса и видите, что курсовая планка уходит в сторону, доверните на небольшой (1-2 градуса) угол в ту же сторону. Если вы находитесь на большом удалении от ВПП и сильно уклонились, то можно довернуть и на больший угол, но чем ближе к ВПП, тем чувствительнее становится прибор и тем "мельче" нужно двигать штурвалом. То же касается и отклонений от глиссады. Если вы идете выше, немного наклоните нос, если ниже – немного поднимите. В результате у вас должно получиться устоявшееся снижение четко по нужной траектории.

Клавиши, необходимые на этом уровне:

Shift + Enter – поднять кресло пилота
Shift + Backspace – опустить кресло пилота
W – обзор во весь экран
F5 – полностью убрать закрылки
F6 – убирать закрылки пошагово
F7 – выпускать закрылки пошагово
F8 – полностью выпустить закрылки
Ctrl + . – парковочный тормоз
F1 и затем F2 – реверс тяги

Конечно, легко говорить об устоявшейся траектории нам, летающим пока в стерильных условиях. На самом деле воздух никогда не бывает неподвижным, все время есть какие-то потоки, которые раскачивают и подбрасывают самолет, и поэтому нужна очень большая практика для того, чтобы правильно и безопасно совершить посадку. Мы обязательно поговорим о влиянии ветра на полет самолета в следующем уроке, а пока давайте закончим посадку.

После того, как мы посадили (я надеюсь, успешно) самолет, нам нужно: а) удержать его точно на осевой линии и б) конечно же, затормозить. По сравнению с "Цессной", у реактивных самолетов посадочная скорость несколько больше, поэтому для более активного торможения предусмотрен так называемый "реверс тяги". В турбореактивных двигателях есть особые заслонки, поднимая которые, мы изменяем направление тяги на противоположное. Такими же заслонками оборудован и наш Learjet.
Для того чтобы включить реверс, нужно сначала полностью сбросить обороты двигателя (F1), после чего нажать и удерживать клавишу F2. Мы сразу же заметим, что скорость резко падает, и, когда она упадет до скорости, приемлемой для руления, снова нажмем F1. Посадка завершена, осталось только освободить ВПП по ближайшей рулежке. Учтите, что реверс можно включать только на земле и в ОЧЕНЬ редких случаях это делается в воздухе непосредственно перед касанием. А вообще MSFS не позволит нам включить реверс в воздухе, так что не очень переживайте.

Ну вот, наш тренировочный полет закончен, и мы можем поставить самолет на стоянку. Он нам не понадобится в ближайшее время, так как на следующем уроке мы будем летать на самолете Boeing 737-400. Хотя, если вы вдруг захотите потренироваться, то сможете найти сохраненные полеты на нашем диске. Первый полет называется "Learjet UUEE – Flightsim.ru training flight 3" – для полета с самого начала и второй - "Learjet landing – Flightsim.ru training flight 3" сохранен на третьем развороте.

Этот урок был очень небольшим по сравнению с предыдущими, и опять же не все удалось подробно объяснить. Как обычно, на любые вопросы вы сможете найти ответ, посетив сайт по адресу http://www.flightsim.ru.



Racer

Вождь Быстрая Нога

Самый перспективный автосимулятор

Издатель	Отсутствует
Разработчик	Dolphinity http://www.racer.nl
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM, 3D, руль
Сайт игры	http://www.racer.nl
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2220.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты, дополнения

Shareware/freeware – это раздел, от которого можно ждать чего угодно. Часто под этой вывеской скрываются собранные "на коленке" игры, представляющие собой очередную вариацию на тему "Тетриса", "Арканоида" и прочих популярных вещей прошлого. Профессионалы вроде WildTangent редко обращают на shareware/freeware внимание, в основном по финансовой причине.

Тем не менее, находятся фанатики своего дела, которым удается не только выпустить действительно стоящую вещь, способную потягаться с коммерческими продуктами, но и собрать вокруг себя круг единомышленников. В качестве свежего примера можно привести космический симулятор Starshatter... Однако творение Джона ДиКамилло просто отдыхает по сравнению с явлением, имя которому Racer.

Community решает все

Поначалу Racer, стартовавший пятого августа прошлого года, ничем особенным не выделялся из ряда аналогичных проектов, коих в Сети пруд пруди. Создатель игры, Рууд ван Гаал (Ruud van Gaal), поставил перед собой задачу создать самый реалистичный автосимулятор. Дело это, к слову, столь же неблагодарное, как изобретение вечного двигателя. Исходная версия Racer особых восторгов не вызывала: трассы и машины были конвертированы из F1 2001 и Grand Prix Legends - игр, безусловно, выдающихся, но к тому моменту уже несколько устаревших, особенно в графическом плане. Внимание привлекала лишь очень серьезная физическая модель.

Проект имел все шансы затеряться в кругу себе подобных, если бы не одно важное обстоятельство: с самого начала Рууд предоставил вместе с Racer целую массу утилит, позволявших не только конвертировать машины и трассы из других игр, но и создавать собственные. Кроме того, на одном из серверов GameSpy был организован специальный форум, посвященный игре. Одним словом, Рууд подготовил отличную почву для образования Racer Community. Всходы не заставили себя долго ждать. Сейчас работой над всевозможными дополнениями к Racer занимаются десятки, если не сотни человек, чьими усилиями создано огромное количество машин и несколько трасс.



По большому счету, Racer является своеобразным базовым блоком, к которому можно "пристыковать" все, что пожелаешь. Вот тут-то и кроется главная прелесть freeware-статуса детища Рууда ван Гаала: исходники Racer лежат на официальном сайте. Любой желающий может поэкспериментировать, и при удачном исходе нововведение появляется в очередной версии игры. К примеру, совсем недавно на форуме был поднят вопрос о турбонаддуве, скорее всего, эта функция (даже с указателем давления наддува!) появится в Racer 0.5.0.

За гранью

Главной особенностью Racer была и остается тщательная проработка физической модели автомобилей. В качестве образцов используются характеристики настоящих машин, и в случае с игрой Рууда ван Гаала это отнюдь не пустой звук. Дело в том, что в файле, отвечающем за физическую модель, есть около сотни пунктов, начиная от массы машины и заканчивая максимальными оборотами двигателя, передаточными числами коробки передач и жесткостью подвески. Ни это еще не все: в специальных файлах, которые можно редактировать утилитой Curved, можно настраивать работу тормозной системы, параметры работы силового агрегата, аэродинамику и прочее. Создателю машины остается лишь внести соответствующие характеристики реального образца, и Racer сделает за него все остальное. Как говорится, все гениальное просто. Разумеется, конфигурационные файлы находятся в открытом виде, так что при желании можно провести их "тюнинг".

Изначально в игре был реализован лишь "классический", задний привод. В общем-то, на первых порах этого было достаточно, поскольку большинство гоночных машин заднеприводные. Однако с появле-



Пронестись на Nissan 350Z по Ле Ману? В Racer это возможно



Opel Astra V8 Coupe во всей своей красе

нием раллийных машин типа появилась необходимость в переднем приводе. Полноценная поддержка переднего привода появилась в версии 0.4.9. Вас наверняка интересует ситуация с полным приводом? Это дополнение можно ожидать в Racer 0.5.0, которая сейчас находится в стадии бета-тестирования. Тип привода очень сильно влияет на поведение машины, к примеру, многолитровые заднеприводные монстры при резком старте способны крутиться на месте, как юла.

Нетрудно догадаться, что при такой проработке физики управление автомобилем в Racer является занятием не из легких. Стандартный вариант с помощью клавиатуры отсутствует (он появится в Racer 0.5.0), так что если у вас нет руля, придется обходиться мышкой. Но даже при задействованной рулевой установке не стоит расслабляться, особенно с заднеприводными машинами, ибо малейшая неточность в прохождении поворота приводит к заносу, быстро становящемуся неуправляемым. Вылет в гравий при таком раскладе гарантирован. Забудьте о вещах типа Need for Speed – в Racer исповедуется совершенно иная идеология, где аркадному режиму места не находится. В этом нет ничего удивительного, ибо игра создана далеко не для каждого, и удовольствие от нее получат лишь настоящие фанаты автосимуляторов.



Renault-Alpine A110 в полете

Совершенству нет предела

Давно уже минули те дни, когда машины в Racer представляли собой конверсии из других игр. Отныне это считается среди сообщества моделлеров чуть ли не дурным тоном. Теперь Racer обладает оригинальным автопарком, который состоит из невероятно проработанных моделей. Если так будет продолжаться и дальше, то разработчики коммерческих автосимуляторов окажутся (а кое-кто уже оказался) в роли догоняющих. Не так давно вышел безумно красивый автосим Rally Trophy, где, помимо прочего, можно было прокатиться на Renault-Alpine A110, одном из лучших раллийных автомобилей в истории. Проработка машины была великолепной, но вот что интересно: Renault-Alpine A110, созданный для Racer, оказался более детализированным, чем "коллега" из Rally Trophy, и лишь спрайтовый руль слегка портил впечатление. Что же касается совсем недавно появившегося Dodge Viper GTS-R, то на его фоне аналогичная машина из TOCA Race Driver явно пасует. Еще одним важным преимуществом Racer является то, что freeware-статус позволяет создавать машины любых марок и моделей без угрозы судебного разбирательства на предмет нарушения авторских прав.

Как справедливо подметил один из посетителей официального форума игры, процесс создания автомобиля чем-то напоминает мелодраму. Разработчик показывает первые "наброски", сделанные в 3D Studio Max (Maya, Lightwave, zModeller, выбирайте по вкусу), в ответ слышатся реплики типа "swe-e-e-et!". Постепенно вырисовываются очертания машины, появляются первые внутриигровые скриншоты, публика заводится все больше, и... В итоге до финиша (беты или финальной версии) добираются немногие экземпляры, а большинство проектов так и остается с надгробной табличкой "coming soon". К счастью, этих самых проектов столько, что число выпущенных машин в любом случае исчисляется десятками.

К сожалению, ситуация с трассами менее радужная. Практически все треки являются конверсиями из других игр, самостоятельных работ единицы, причем их качество не лучшее. Однако интерес к разработке собственных трасс постепенно повышается, и несколько весьма перспективных проектов тому подтверждение.

Эта музыка будет вечной

Судя по всему, разработка Racer закончится лишь тогда, когда люди потеряют к игре интерес, а случится это очень нескоро. Проекту еще много чего не хватает: гораздо более грамотной системы столкновений, компьютерных оппонентов (пока что можно соревноваться лишь по сети, да бороться за лучшее время на круге), возможности настройки машины и прочего. Учитывая стремительный прогресс детища Рууда ван Гаала, можно говорить о том, что все вышеперечисленное рано или поздно появится.

Даже то, что проект, созданный на голом энтузиазме, оказался способен бороться с лучшими играми своего жанра – уже настоящий подвиг.



Ferrari просвистела, и ага...

Между прочим...

Разработчики целого ряда модификаций для F1 2001, Super Cars GT и прочих игр всерьез обратили внимание на Racer. Еще бы, ведь тут их не зажимают в узкие рамки – твори, что хочешь, вноси свои предложения и тебя, что самое главное, услышат.

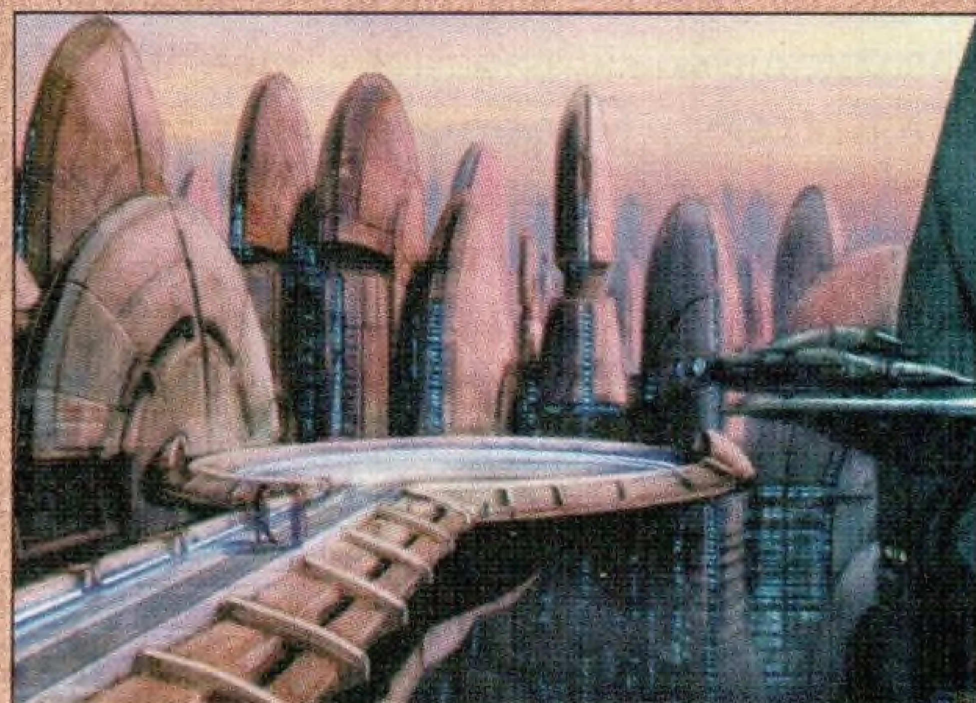
Кшаду

Knights of the Old Republic

Черное и белое

Ты обвиняешься в тягчайшем преступлении, которое только может совершить гуманоид. 11 августа 350 года ты выстрелом из скорчера лишил жизни уважаемого ромала гнезда Нукьюта.
С. Антонов. 2-Герой-2

Издатель	BioWare http://www.bioware.com/
Разработчик	LucasArts http://www.lucasarts.com/
Жанр	RPG
Дата выхода	Первая половина 2003 года
Сайт игры	http://www.lucasarts.com/products/swkotor/default.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2840.html
Смотри на диске	скриншоты



Людям нравятся деньги, что, впрочем, не удивительно. Хотя, как известно, не в деньгах счастье, а в их количестве. Ответное же чувство, увы, весьма избирательно: кому-то дворец на тысячу комнат и автомобильный парк из десяти "Роллс-ройсов", а кому-то сарай а la собачья конура с удобствами под ближайшим кустом. Но вот кого-кого, а Джорджа Лукаса деньги (так же известные, как "американские президенты") любят любовью истинной и страстной.

Однако денег много не бывает. Люди в этом не виноваты, такова уж их природа, и хомо сапиенсам остается лишь с радостью ей подчиняться. Народ из LucasArts не исключение. Крутятся, как могут: там киношку снимут, тут лицензию загонят, но хочется всегда большего. Процесс пошел, колесо вертится все быстрее. Белкам из LA уже не остановиться. Чего бы еще зазвездновойнить? Может, компьютерную игру? А лучше – сразу несколько! У настоящего буржуя расстояние от слова до дела – один вордовский пробел. Jedi Knight? Неплохо. Jedi Knight II? Просто замечательно! А если ролевую игру? Да нет проблем. Лишь бы президенты не обиделись...



Но президенты – не дураки. И все отлично понимают. LucasArts это вам не Vsyakaya Fignya International. А Star Wars – не Kurocka Ryaba Episode Next: Eggs&Balls. К такому рыбаку да на такого живца и золотая рыбка запросто клюнет, можно даже динамит не кидать. Клюнула BioWare. Вот это действительно улов! Настоящая золотая акула! Жрет, правда, многовато, зато желание исполнит так, что куда там какой-нибудь аквариумной дохлятине. Поэтому можно смело отвернуть кран посильнее, заполнить бассейн водичкой цвета USD да выпустить туда пойманную чудо-юду. А водички жалеть не стоит: BioWare дело знает и все окупится сторицей. Еще и краны придется проверять. Чтоб резьбу не сорвало.

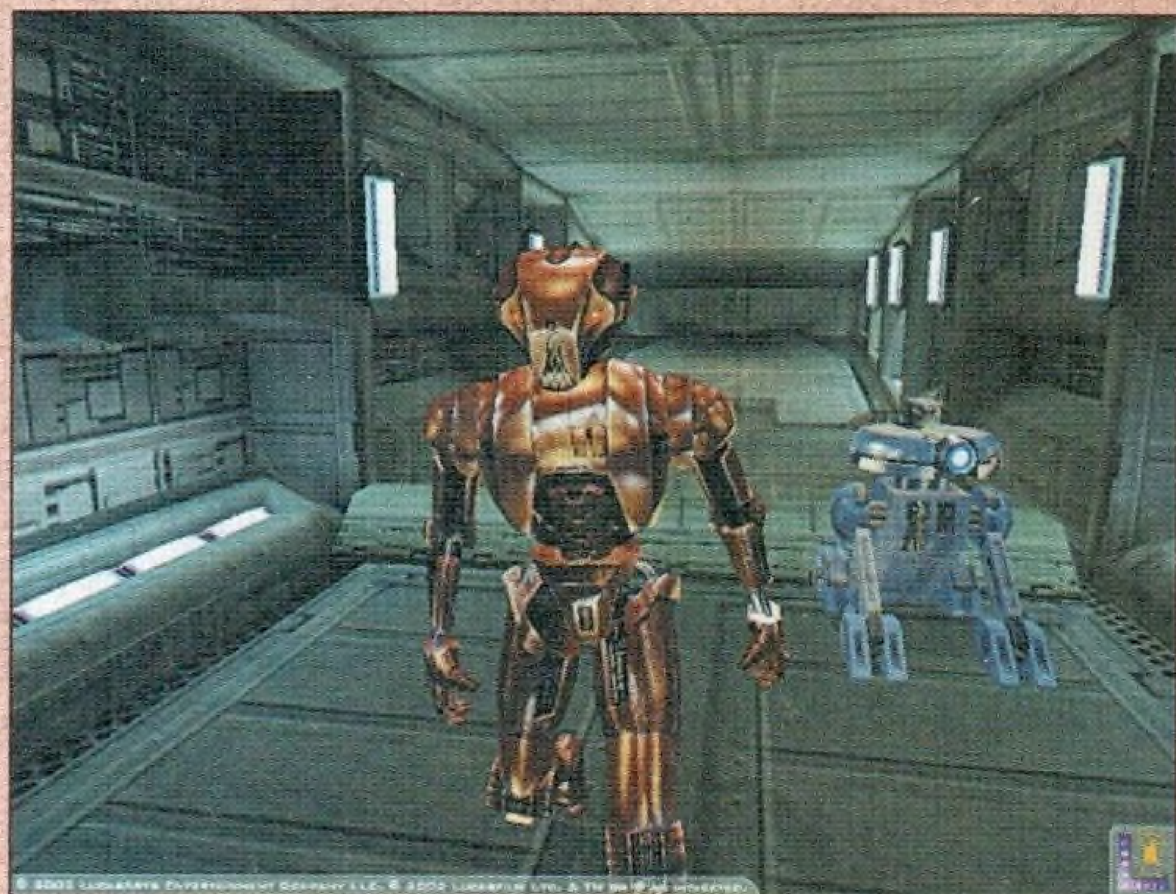
Я с планеты на планету Так вот и брожу по свету

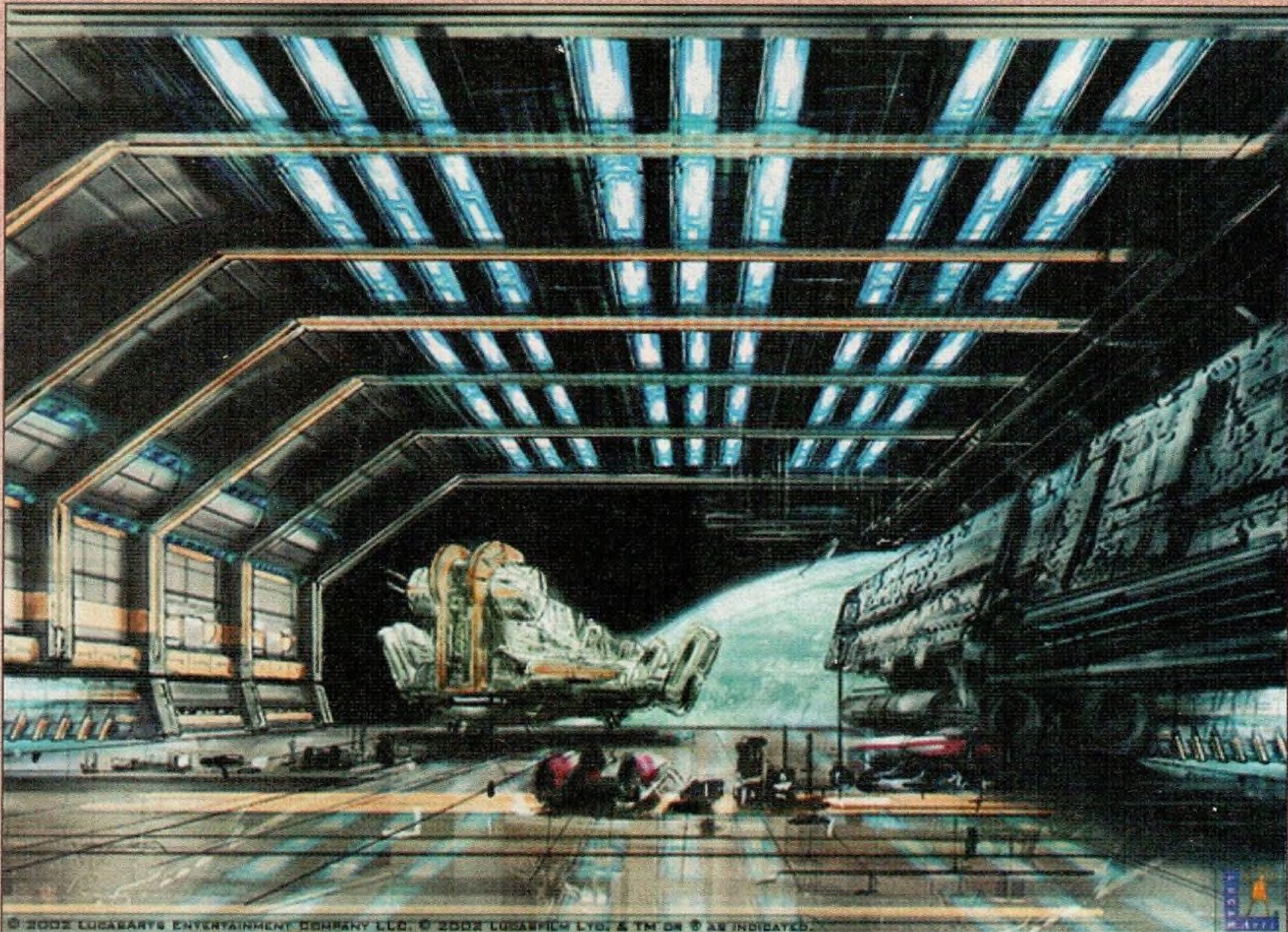
Любят республики превращаться в империи. Вроде только вчера заседал Сенат, а электорат тупо скрипел мозгами, решая задачу, где найти таких "слуг народа", которые бы не мечтали стать хозяевами, а уже сегодня в Сенате заседает суровый дядя и думать больше ни о чем не надо, ибо дядя все за всех давно подумал. Таковы исторические реалии, на фоне которых разворачиваются события в знаменитых голливудских боевиках.



Но если отмотать пленку назад лет эдак на 4000, то реалии будут совсем иными. Республика еще ни о чем таком не мечтает, а по улицам лучами света в темном царстве шатаются толпы джедаев, периодически шинкуя световыми клинками тех, кто "кое-где порой честно жить не хочет". Разделываемые, в свою очередь, в долгу не остаются, выдвигая из своих рядов ребят не менее крутых, только иного окраса и прозвания - ситхов (да, я знаю, что Sith произносится не так, но лично мне ситх нравится больше). Веселая жизнь, короче. Именно такой она предстанет взорам тех, кому повезет дожить до выхода в свет уже более года разрабатываемой BioWare ролевой игры Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR). Хотя чего это я? Дожить как раз не проблема. Еще каких-то n месяцев (где n однозначно > 6 и, очень надеюсь, < 12) – и данный шедевр начнет в массовом порядке радовать всех поклонников жанра компьютерных RPG. А те, кого не задушила жаба приобрести продукт гения мелкомягкого технозодчества Xbox, получат райское наслаждение и того раньше – уже к концу текущего года.

Так, в ситхо-джедайских разборках игра и пройдет. Но сюжет примечателен не только этим. Дело в том, что в процессе своих геройствований вашему персонажу надо будет определиться, на которой из дорог ему предстоит зарабатывать мозоли на ногах: то ли это будет светлый путь в царство непуганых мещан; то ли ему придется топать по колено (если не по грудь) в грязи людских пороков, периодически добавляя в оную зловонную жижу собственные моральные экскременты. Соответственно,











и придорожные пейзажи будут разными, а на кое-каких встречных планетах будут даже специальные вывески "Только для светлых" (или, естественно, "Только для темных"). Потому персонажу с противоположной моральной ориентацией в такие места лучше не соваться: порубят на дрова.

Всего обещают порядка десяти планет. Некоторые из них в фильмах только упоминаются, а другие лишь подразумеваются, потому как во вселенной планет хватает. Население тоже будет достаточно разнообразным. Будут и знакомые по киношкам дройды, Twi'leks и Wookies. Но встретятся и дети совершенно неизвестных ранее народов. Что ж, тем интереснее будет знакомство.

Однако одно место разделит вместе с вами весь ваш героический поход и вместе с вами претерпит все не менее героические приключения. Нет, это не то место, про которое вы подумали. Я имею в виду славный "гдетолет" Ebon Hawk. Всю дорогу он будет играть роль центральный базы, центральной больницы, центрального склада или даже, если вам, конечно, повезет в личной жизни, центрального дома свиданий. Но иногда ему все же придется вспоминать, что в жизни всегда есть место подвигу, и тогда, ощетинившись турелями и прочими оборонительными девайсами, "Эбеновый Ястреб" покажет всему миру, какую такую мать имел в виду Никита Сергеич, стуча по ООНовской трибуне своим знаменитым башмаком.

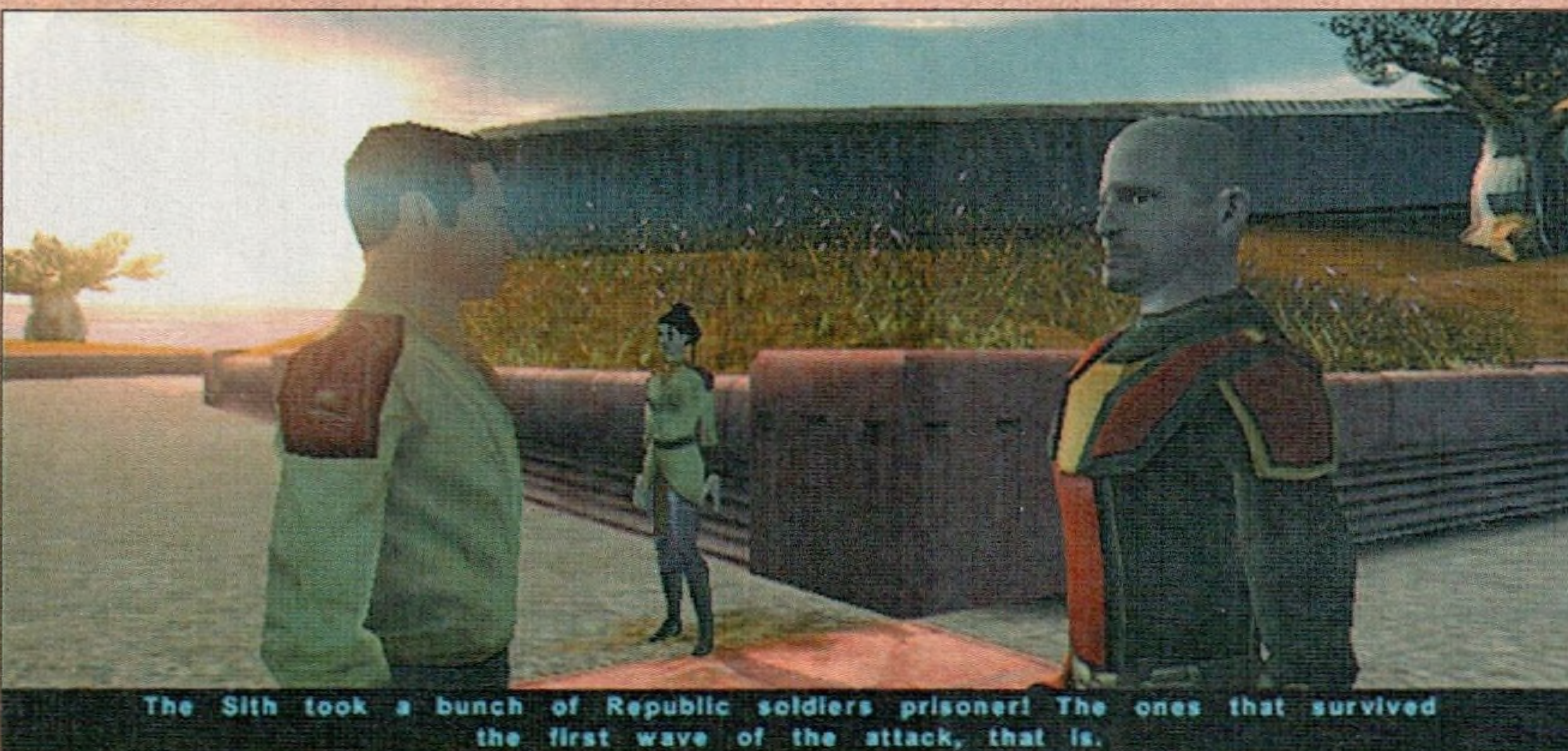
Свет vs. Тьма

Однако сюжетные перипетии не должны отвлекать нас от главного: KOTOR - это RPG. А значит, в ней, по идее, должна будет присутствовать какая-нибудь система правил создания и развития персонажей. И такая система действительно будет присутствовать. Но это, увы, практически все, что про нее пока известно. То ли у них в Штатах после известных событий 11 сентября в ходу лозунг "болтун – находка для шпиона". То ли паранойя входит в число персональных характеристик девелоперов, только открывать секрет ролевой системы KOTOR'а разработчики категорически отказываются, ограничиваясь различными полунамеками. Мол, система эта ничуть не хуже, чем в BG2. Главный персонаж - хуман. Начнет свою карьеру одним из трех классов: солдатом (Soldier), разведчиком (Scout) или пройдохой (Scoundrel). Зато среди его соратников будет присутствовать практически весь спектр разумной фауны мира Звездных войн. Число всевозможных навыков и способностей перевалит за сотню, причем приобретаться они будут в зависимости от той системы нравственных ценностей, которой будет придерживаться ваш герой (то есть джедаям - джедаево, а ситхам - ситхово). В качестве примера навыков разработчики приводят хакинг (умение вскрывать замки), а из способностей назвали умение отбивать лучи бластеров. Будут присутствовать и различные варианты использования Силы, хотя тут с примерами совсем пусто. Также плохо обстоит дело с конкретностями насчет того, как нравственная ориентация героев будет влиять на их способности. Говорят только, что развиваться они будут по неким схемам, и схем этих около 30.

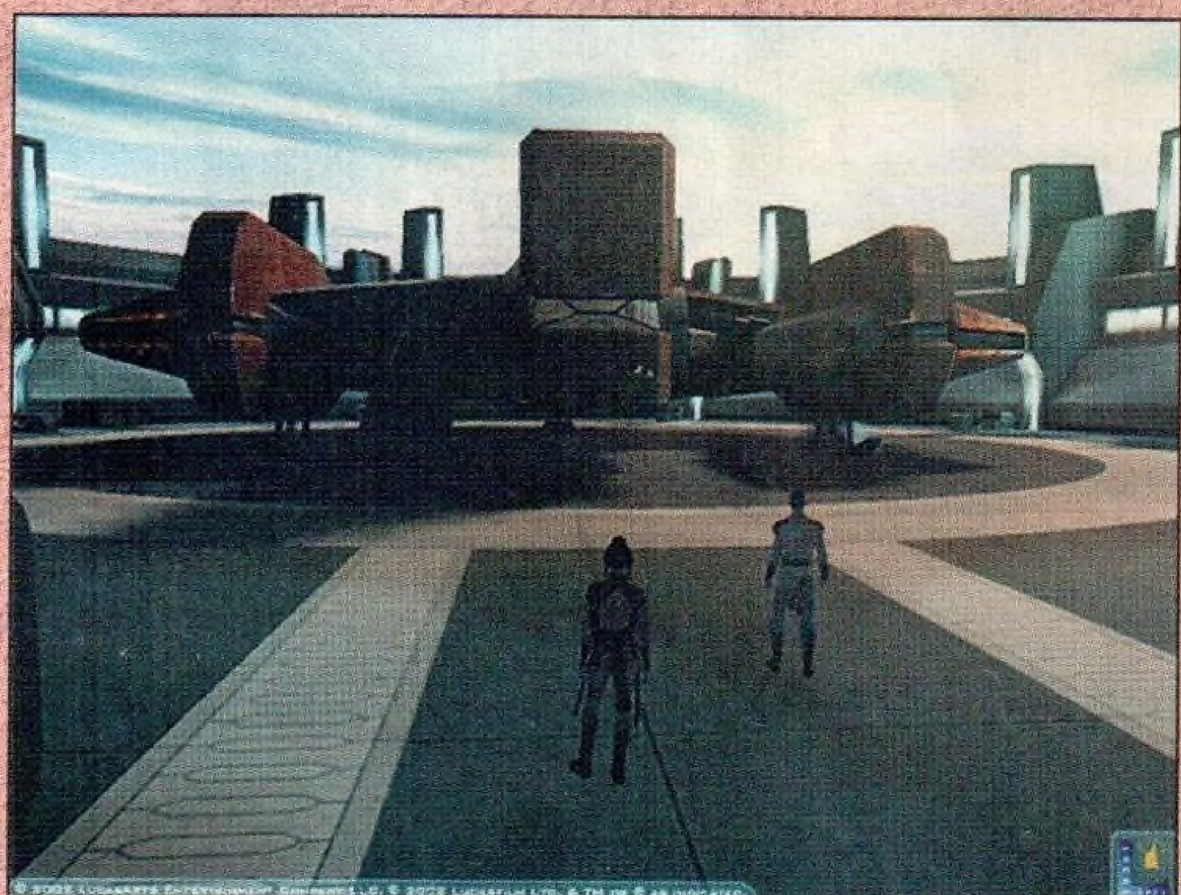


От преобладания света или тьмы в душах персонажей будет зависеть и то, какие задачи (в простонародье – квесты) им придется решать. Способы решения, кстати, тоже. Хотя можно сказать и обратное: от способов решения будет зависеть душевная окраска ваших героев. Квестов обещают много и разных. Методов их решений – тоже. Ну а выбор – исключительно за вами.

По поводу состава партии разработчики все же смилостивились и поведали, что в ней в любой момент игры будет не более трех бойцов. Остальные (если таковые найдутся) будут протирать задницами скамейку запасных на базе, дожидаясь соответствующей команды тренера (то есть вас) о замене. Хотя, учитывая во многом приставочный характер грядущего тайтла, можно предположить, что все окажется не так просто и разработчики наверняка заготовят пару-тройку сюрпризов на этот счет. Все NPC (в том числе и партийные) будут обладать собственными характерами. Отношения между партийцами во многом будут напоминать то, что имело место в БГ2. Вплоть до больших и светлых чувств. Или до низких и темных. Короче, опять придется держать ухо востро, чтобы героические сотоварищи не занялись ампутацией друг у друга







ские фичи будут осваиваться персонажами в процессе героических подвигов и добавляться к умениям и способностям. А для того, чтобы прикинуться в бою мясорубкой, им хватит и приказа. Благо, игру всегда можно будет поставить на паузу, чтобы разобраться в оперативной обстановке.

Где-то выше я уже упоминал про "коробку X" и про консольный характер KOTOR'а. В связи с этим готовьтесь поиметь все приставочные удовольствия сразу, в том числе и аркадные мини-игры, без которых даже тетрис дал бы любой консольной RPG сто очков форы в ролеплее. Сложность их обещают близкую к решению примеров типа "2х2=?". Зато они будут нести важную философскую нагрузку: превращать обычный просмотр мувиков, которые связывают различные части игры, в интерактивное действо. Мол, мы вам не кино, а вы нам не зрители. Ну-ну...

120 000 – это много или мало?

И почему, кстати, не зрители? Если все будет красиво, то отчего бы и не посмотреть? А красиво, похоже, будет. О том, что KOTOR будет трехмерной, можно было бы и не говорить. Иначе стоило тогда Биллу Гейтсу ЭксЯщики придумывать, чтобы по ним всякую двухмерную лабуду показывали?

Графический движок написан специально для игры и с такой целью, дабы все достоинство третьей "Дже Форсины" (которая установлена на Xbox) были видны даже на ощупь. В некоторых объектах будет до 120 000 полигонов, и это, я вам скажу, цифра. Про свет и тени, блики на воде и неземной красоты пейзажи беспокоиться совершенно не следует. Найдется, кому за них побеспокоиться, и без нас. А нам останется только разевать рты, дивясь на то, что у очередного Рыцаря Света левый ус короче правого. Причем срез аккуратный. Из чего следует, что это постарались злобные ситхи, и значит, перед нами истинный герой, а не какая-нибудь тыловая крыса.

Понятно, что рыцарь без клевого прикида - это не рыцарь, а бомжара с ближайшего космопорта. Поэтому выбор прикидов будет, как на парижском дефиле, и каждый из них в мельчайших подробностях отобразится на моделях персонажей, NPC и иных участников представления. За что тоже надо будет не забыть сказать "спасибо" движку. Вот как быть тем, у кого третьего GeForce не будет, я пока ответить затрудняюсь. Дождусь выхода игры – тогда и отвечу. Если, конечно, не разжирею к тому времени на соответствующую карту. Если разжирею, то придется несчастным, обделенным техническим прогрессом, спрашивать у кого-нибудь другого.

Не знаю, интересует ли хотя бы кого-то наличие в предмете нашего разговора мультиплеера, но на всякий случай сообщу, что таковой планируется. Чему, наверное, тоже надо радоваться.

Короче, выводы делайте сами. Я же скажу только, что обычно люблю ролевые игры made by BioWare. И они - обычно - того стоят. А все остальное to be continued.

жизненно важных конечностей. Иначе героизма в них поубавится, а к кадрам надо относиться бережно.



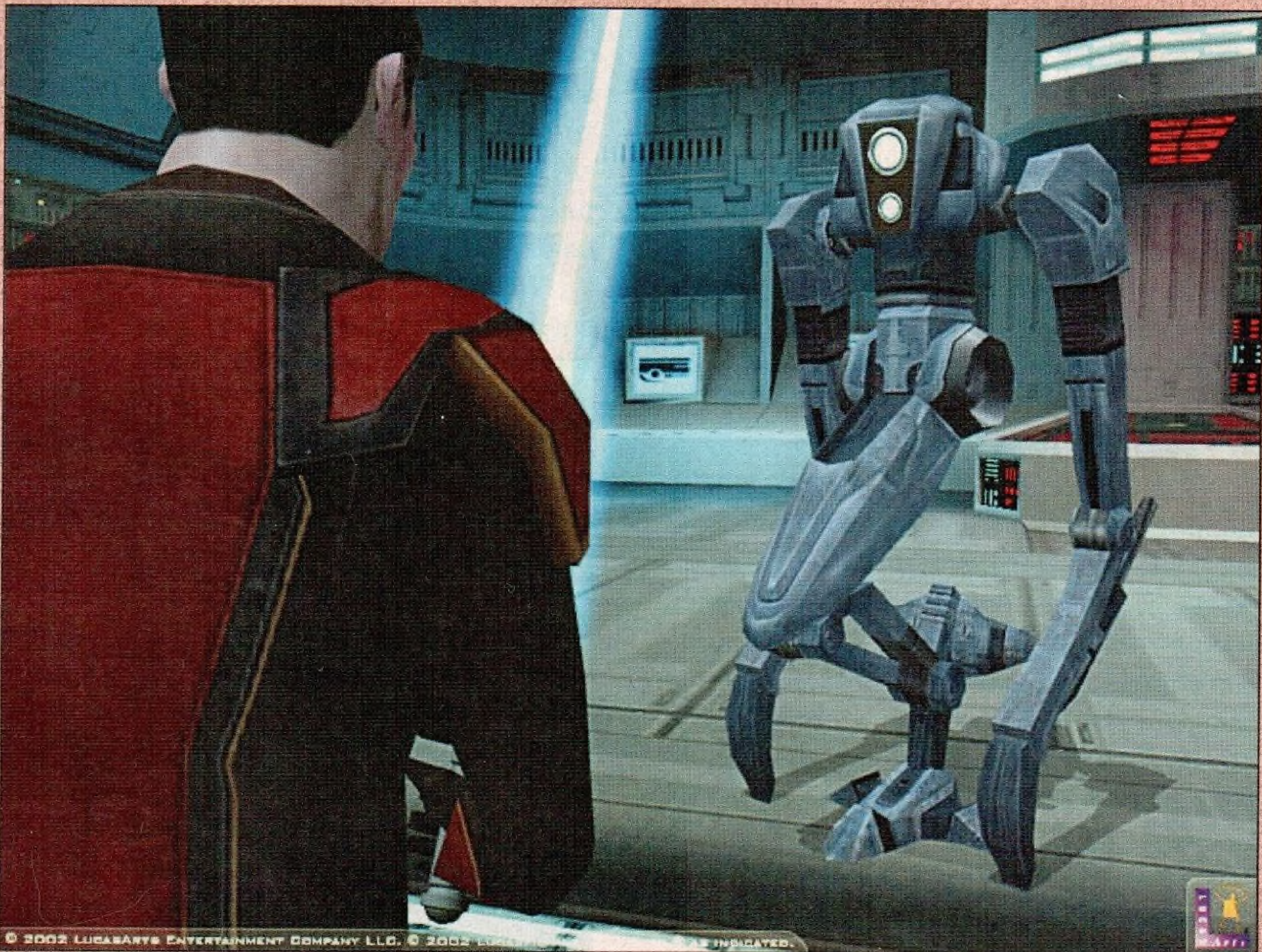
Любителям коллекционировать предметы материальной культуры, как полезные для владельцев, так и вредные для окружающих, разработчики обещают очень широкий выбор. Бластеры, виброклинки, световые мечи, всякие защитные девайсы, куча еще чего-то – вполне приличный арсенал, на мой взгляд. В конце концов, главное в бою – сила духа. Плюс высокая моральная и физическая подготовка. Ну и еще мозги. Ваши. А вот ловкость рук, рефлексы и прочие атрибуты крутого кваккера вам не понадобятся, хоть бой и будет в реальном времени. Всякие навороченные приемы и джедай-



Комментарий Ивана Жилина

М-да, я вот тоже обычно не делаю того, чего не делаю обычно. Например, не начинаю верить каждому слову разработчиков, пусть даже это и BioWare, и игра по Звездным войнам. Знакомые психологи называют это "здоровый скептицизм". А для здорового скептика, вроде меня, тут море разливанное настораживающих признаков, только пальцы успевай загибать. Приставочное происхождение – это раз. Я к приставочным играм отношусь положительно, но до той поры, пока они не суют носа в чисто PCшные развлечения. Реальное время в бою – это два. Пауза паузой, а все же это вам не фэнтези, тут бы куда предпочтительнее был походовый режим. Ну и сравнение системы с BG II вообще ни в какие ворота: какой смысл в качестве ориентира выбирать AD&D, да еще старой редакции? Да, и мини-игры я тоже не люблю.

Можно, в принципе, и дальше искать настораживающие признаки. Но мои знакомые психологи называют это уже паранойей, а это – не наш путь.



ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ II

Поймай Американскую мечту
начни с посудомойщика и стань миллионером.

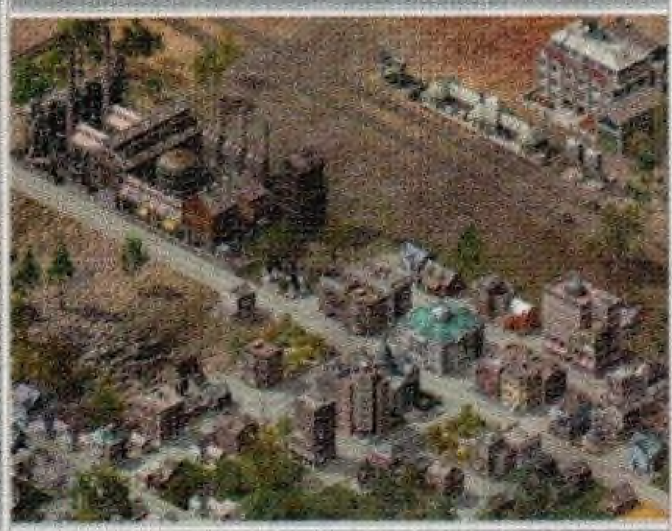
После огромного успеха "INDUSTRY GIANT" (почти 1,600,000 проданных вовсем мире единиц) — настало самое время для долгожданного преемника - **INDUSTRY GIANT 2.**

Действие этого экономического симулятора начинается в Америке на смене веков и заканчивается в 1980 году. Игрок — это предприниматель, пытающийся создать предприятие мирового масштаба.

Производите товар и продавайте его дистрибьюторам. Будьте дистрибьютором сами. Загружайте и распоряжайтесь своим товаром при помощи более, чем 50 различных транспортных средств, таких как корабли, паровозы и грузовики.

Взаимодействуйте с вашими соперниками — проводите переговоры, сотрудничайте, покупайте их и станьте настоящим **ПРОМЫШЛЕННЫМ ГИГАНТОМ**.




Издатель «Руссобит Паблишинг»
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-4451, 212-0181, 212-0161
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90







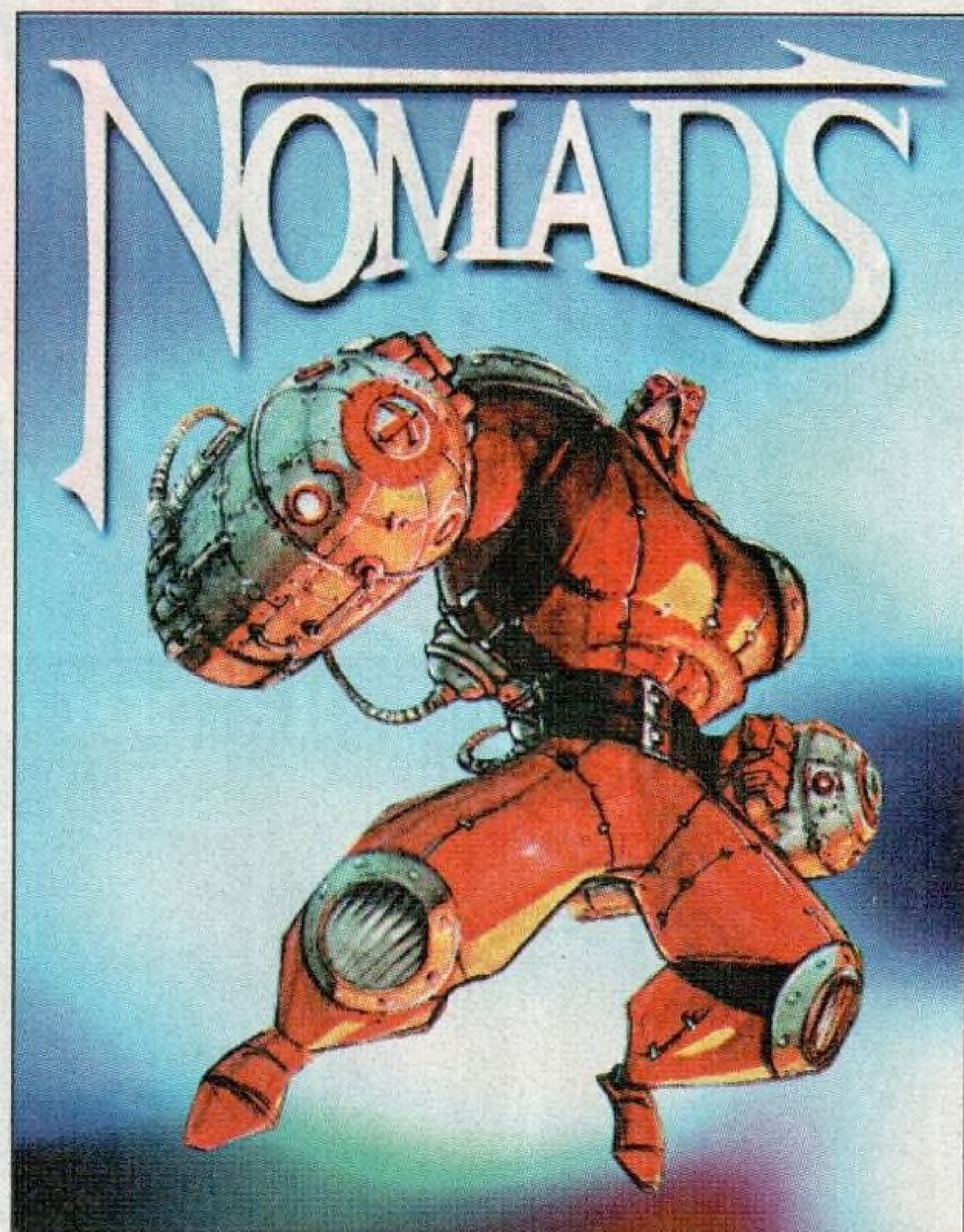
Project: Nomads

Обитаемые острова

Кшаду

"Да это не остров, а так, полуостров какой-то!
Цитата

Издатель	CDV http://www.cdv.de
Разработчик	Radon Labs http://www.radonlabs.de
Жанр	RPG/Strategy/Action
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.radonlabs.de/projects.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1216.html
Смотри на диске	скриншоты, концепт-арт



Грамотно сделанный коктейль – это, я вам скажу, знатная штука. Неважно при этом, что смешивается: мороженое со сливками и сиропом или мелодрама с комедией и триллером. Главное, чтобы рецепт был правильный, а у бармена руки росли из нужного места. В компьютерных играх коктейли нынче в моде. Порой такого намешают – и ничего, пить можно. Однако народ из немецкой фирмы Radon Labs решил сварганить что-то уж совсем интересное. Короче, ингредиенты следующие: стратегия, экшен, адвентюра, симулятор, ролевая игра и аркада. Процесс приготовления еще в самом разгаре, но уже сейчас вы можете прикинуть, какой у ЭТОГО будет вкусовой букет. Мое воображение пока с данной задачей не очень справляется, впрочем, это и не требуется. Вполне достаточно будет того, что я поведаю известные мне факты. А делать выводы – полностью в вашей воле.

Блоха, ха-ха-ха-ха!

Так получилось, что однажды Земле пришел кирдык. Жила она себе тихо-мирно (шутка), никого не трогала. Но завелись у нее блохи (не знаю, как это будет на латыни, но звали их Skirts). Как на собаках или кошках. Обычные блохи, разве что калибром несколько побольше. Раз в миллиард. Казалось бы, что такое блоха, пусть даже и весом с тяжелый танк. Нет, понятно, что для человека или иной скотины встреча с таким паразитом может быть летальной, но для целой планеты, для которой термоядерная бомба, как блошиный укус для кита?

Но блохи так не думали (похоже, у них вообще с мозгами были большие проблемы). Они просто размножались, откладывая яйца. В землю. Из этих яиц позже вылуплялись личинки, питавшиеся земными внутренностями. Так все нутро и выели, и планета развалилась на кусочки.

Но кусочки по космосу решили не разлетаться, а продолжали тусоваться одним дружным коллективом. Даже атмосферу сохранили. Не знаю, как сие согласуется с законами природы, но кого эти законы волнуют? Словом, люди расселились по земным осколкам, которые стали звать островами, и жизнь продолжилась.

Народ понемногу привыкал. Появились даже различные общественные институты. Вроде Серого рынка, на котором заправлял некий Trevayne. Этот тип предложил троице приятелей-бродяг (прозываемых номадами): Сюзи, Голиафу и Джону – слетать на один из островов в глубь владений Стражей (Sentinels – машиноподобные типы, питающие к людям вообще и к номадам в частности некоторую нелюбовь). Однако экскурсия не заладилась. Стражи попались ушлые, вторжение засекли и нанесли визит, в результате которого одного из приятелей сбили, а двух взяли в плен. За сбитого нам и предстоит играть (выбрать его из вышеназванной тройки надо будет до начала игры). Враги улетели с пленными друзьями, бросив третьего в полной уверенности, что тому кранты. Но с крантами получилась неувязочка: парень (или девушка) не только выжил, но даже умудрился освободить из заточения нечто по имени Basaltface. Этот Базальтолицый в знак признательности за содеянное помог выжить, научил кое-каким полезным штучкам, подкинул артефактов - в общем, отблагодарил в полный рост. Но тут опять полезли Скирты, и жизнь приобрела недостающий ранее смысл.

Ой, чего будет!

Последующие игровые события будут разворачиваться перед вами в виде миссий (всего порядка 40, из них 25 связаны с основной сюжетной линией, остальные – побочные). Ваш персонаж будет управлять одним из островов: холить и лелеять, поднимать экономику, укреплять оборону. Короче, дел предстоит выше крыши.

Ну и раз в начале разговор зашел у нас о коктейле и ингредиентах, то раскрывать содержание будущего произведения я тоже буду "поингредиентно".

Итак, RPG. Каждый из трех предоставляемых нам на выбор будущих героев будет иметь собственные сильные и слабые стороны. Голиаф будет крутым мэном по принципу "сила есть - ума не надо". Сюзи, соответственно, наоборот. Ну и Джон – нечто среднее. По мере продвижения по сюжетной линии сильные стороны героев будут усиливаться, а слабые (надеюсь) – ослабляться. К концу игры, по идее, должны получиться нормальные супермены (или супервумены).

Стратегия. Каждый герой будет обладать определенным набором артефактов – таких девайсов, которые можно будет превращать в строения. Строения самые разнообразные: маяк, навигационная башня, орудийные башни и все такое. Каждое из строений можно демонтировать и хранить снова в виде артефактов (это на случай, если площадей для застройки будет не хватать). В ходе последующей жизнедеятельности вы обязательно вступите в различные конфликты с соседями. Как следствие, будут иметь место налеты и набеги: на со-

Комментарий Ивана Жилина:

С одной стороны, идея интересная и воплощение вроде бы тоже намечается забавное: пусть и не чистая RPG, но нечто околоролевое и вообще похожее на мета-игру. И автор наш (заметьте – ведущий автор, мастер слова и знаток матчасти) такого еще не встречал. А я встречал. Называлось это Stratosphere, пролетело, аки фанера над играющей аудиторией, не вызывав в ней (аудитории) какого-то особенного интереса. А между тем там тоже летали острова, правда, больше используемые в качестве летающих крепостей, боевых средств, а не баз, и по сути это был классный экшен + стратегия.

К чему это я? Да к тому, что прав был царь Соломон, и все на свете возвращается на круги своя.



седние острова, например, или еще на что-нибудь. В случае если вам удастся разрушить чужие постройки, они превратятся в артефакты, и вы сможете их прикарманить и в дальнейшем либо использовать в "чистом виде" либо попытаться "скрестить" с чем-нибудь своим. В таком случае соответствующая постройка приобретет новые, более крутые качества: например, орудийные башни станут мощнее, да еще и "научатся" работать в автоматическом режиме.

Но неприятности могут поджидать и вас, с соответствующими, сами понимаете, последствиями. При разрушении любое строение, становясь вновь артефактом, теряет при этом один "заряд". Количество зарядов ограничено, так что при полной непрухе вы можете данного артефакта лишиться. Еще у вас его могут вообще экспроприировать, и тогда придется прилагать усилия для возвращения своего имущества "взад".

Адвентюра. Тут все понятно. Окружающий мир будет большим и где-то даже интересным, так что придется попутешествовать. Прогулки вы сможете совершать как на своих двоих (хотя обещают, что бойцы по ходу игры приобретут некоторые способности, позволяющие им летать, аки супермен из известной голливудской киношки), так и при помощи различных транспортных средств (аэропланы и их более навороченные модификации). При достижении островной инфраструктурой определенного уровня ваш "дом родной" тоже сможет передвигаться по более сложным траекториям, чем стандартная орбита. Короче, приключений поимеете...

Экшен. Дык экшен – он и в Африке остается им. Припретесь вы в чужие владения – и пошло месилово. Прилетите – то же самое. Сможете в бою поуправлять даже самим островом. Если это не экшен, то тогда я – Иванушка Лимитид (хотя кто знает...).

Симулятор и аркада вытекает из предыдущего. Ибо некоторые драки будут аркадными, некоторые – симуляторными.

Но заранее предупреждаю, что все это – со слов разработчиков и иже с ними. Поэтому в случае чего мой остров с краю.

Халявный девайс

Учитывая все вышесказанное, очень мне любопытно, как игра будет выглядеть в зрительных образах. С графическим движком, кстати, любопытная бодяга. Зовут его The Nebula Device, и предлагается он Radon Labs всем на халяву, то есть совершенно безвозмездно. Любой разработчик игр может им пользоваться для собственных нужд, указав только соответствующие авторские права. Факт, к игре отношения не имеющий, но все равно интересный.

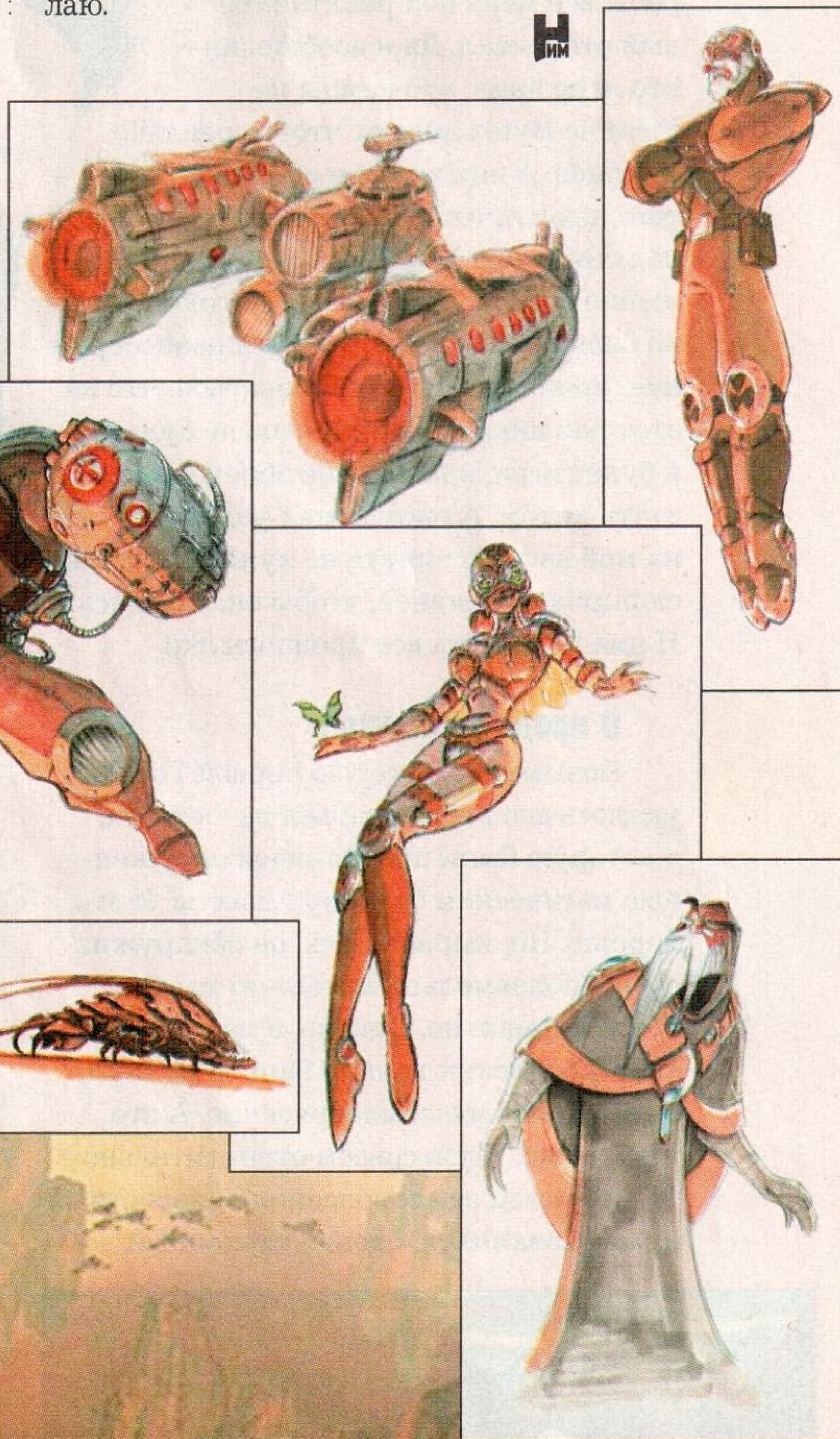
Не буду гадать, зачем им это нужно. Просто перейду к самому движку. А движок, по словам тех, кто его уже видел, вполне ничего. Во всяком случае, все, в игре задуманное, осуществлять позволяет. В том числе и космические бои на островах. При этом глаза радовать тоже не забывает. Увы, красота сия предполагает как минимум наличие GeForce. А оптимально – GeForce 2 и проц мощностью 1 ГГц. Более мощные машины только приветствуются. Так что графические прелести "Номадов" кое-кому встанут поперек монитора. Прогресс, чтоб его...

По сети на островах

Отдельных слов заслуживает мультиплеер. Разработчики предполагают сделать его на четыре персоны, при этом каждый игрок будет управлять одним островом. Придется ли развивать острова с нуля или будет использована какая-нибудь другая схема (например, как в Fallout Tactics, где чаров делали за бабки, или во Freedom Force, где их накручивали при помощи пойнтов), это пока неизвестно. Но известно, что некоторые фичи будут доступны только в "мультяхе" (как я понял, "островные бои" предусмотрены как раз для многопользовательской игры). Хотя могу и ошибаться. Или разработчики на данный момент сами не все знают. Да и ладно. Все равно пока это не принципиально.

Надежда – мой компас земной

Принципиально же то, что рецептура грядущего продукта действительно выглядит весьма многообещающе. По крайней мере, я пока ничего такого в своей игровой практике не встречал. Конечно, еще белыми нитками по воде писано, что в результате получится. Но всегда можно надеяться на лучшее. И даже нужно. Чего вам и желаю.



Gothic II

... только гораздо круче!

Кшаду

Сироту всякий обидеть норовит!
Жихарь

Издатель	Акелла / JoWooD http://www.akella.com / http://www.jowood.com
Разработчик	Piranha Bytes http://www.piranhabytes.com/
Жанр	TPS
Дата выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	http://www.piranha-bytes.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2663.html
Смотри на диске	скриншоты



Люблю приятные сюрпризы. Живешь себе, живешь, все тускло и серо: вроде и жаловаться не на что, но и радостей особых не ждешь. И тут бабах – сюрприз! Приятный! Сначала сидишь и думаешь: черт, наверное, все же что-то тут не то, чтобы вот так, практически на халяву. А потом врубаешься, что все действительно ОК. И тогда начинаешь тихо радоваться. Или громко, что, в принципе, одинаково.



Именно так у меня было с первой Готикой. Я и купил-то ее, когда народ уже недели три, как гамился в полный рост: все меня бой реалтаймовый отпугивал. Да и вообще, никто ж не знал, что немцы из Piranha Bytes делают что-то реально стоящее. А они взяли и сделали, более того, практически заканчивают работу над сиквелом. Учитывая же, что продолжение будет той же самой Готикой, только больше, красивее, умнее и разнообразнее, можно почти не сомневаться, что на этот раз никаких сюрпризов не будет, а будет игра, изначально обреченная стать хитом. А ожидаемая радость, на мой взгляд, ничуть не хуже приятных сюрпризов. Главное, чтобы она сбылась. И для этого есть все предпосылки.

О вреде катастроф

Безымянному герою первой Готики удалось все же вырваться из тюрьмы, в которую были превращены окруженные магическим барьером шахты. И это хорошо. Но, вырвавшись, он обнаружил себя в подземельях какого-то храма. И это нормально. Однако, в результате его героических деяний барьер рухнул, вызвав сильное землетрясение. А это уже плохо. И уж совсем отвратительно то, что из-за землетрясения неизвестный храм развалился, словно карточный домик, погребя под своими обломками героя-освободителя.

Несколько недель без еды и питья, он провел под развалинами храма, пока его не нашли. Скажете, что сказка? Разумется, сказка! А вы что ждали? Очередную документальную киношку о том, как буржуи Россию продают? Тогда вам лучше сей опус не читать, ибо про несчастную русскую долю в нем не будет сказано ни слова. Для остальных же продолжу.

Несколько недель – это, действительно, много. За это время много чего произошло. На поверхности дело идет к гражданской войне, ибо успехи королевства под руководством Ротбара Второго оставляют желать лучшего (и это еще очень мягкое определение!). Война с орками благополучно катится к полной катастрофе. Для победы нужна руда, которую добывают на шахтах. Но шахты теперь не за барьером, и бывшее население трех лагерей разбежалось по окрестностям, объединившись с местным фермерством, которое в конец достали королевские поборы и налоги. Нужно срочно наводить порядок. Но как? "У тебя проблемы!", - сказала жизнь Ротбару. Тот и сам врубился, да только сделать ничего не может.

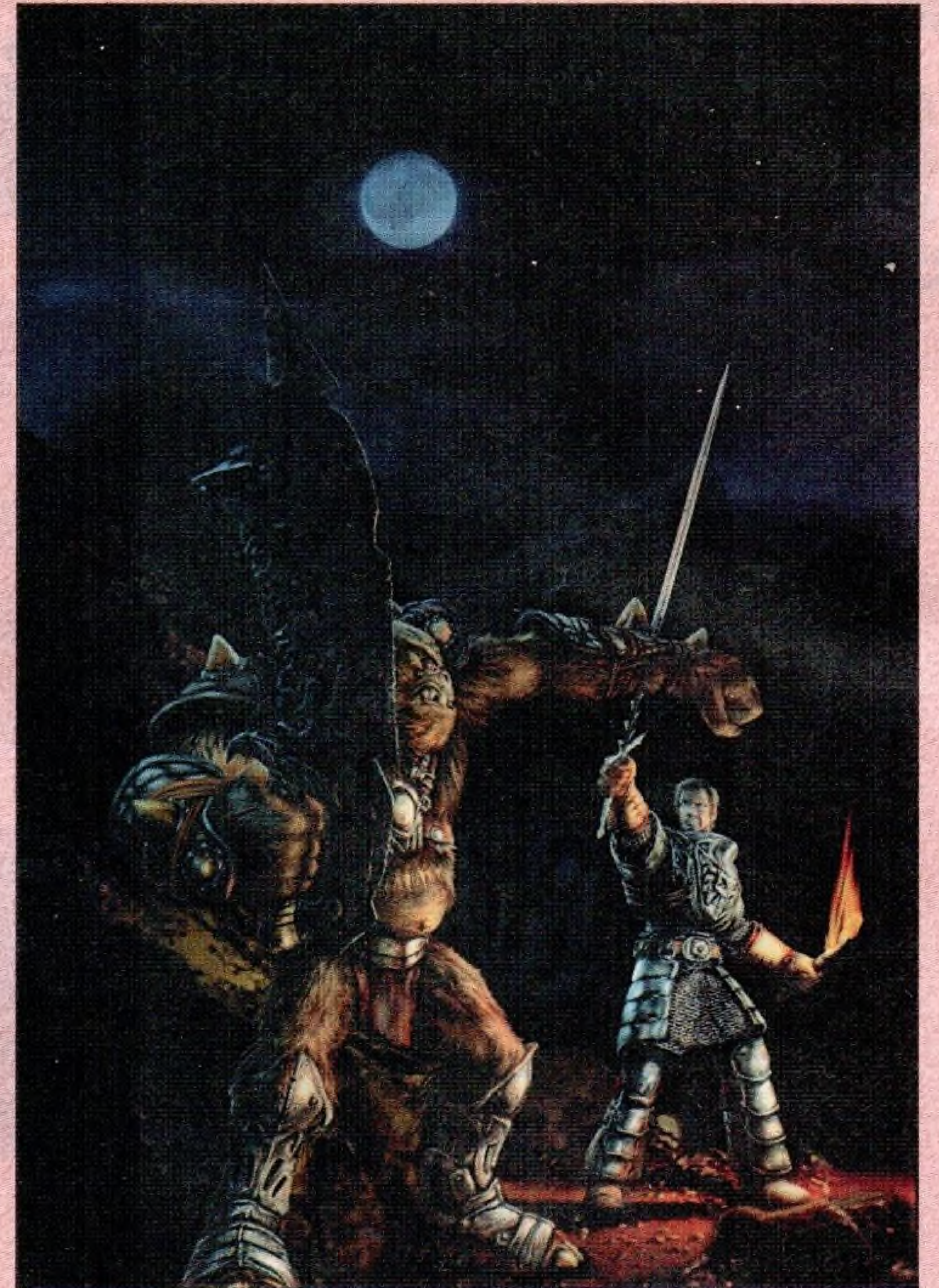
В сложившейся оперативной обстановке нашему герою как раз самое время взяться бы за дело и навести означенный порядок, но, как говорил Василий Иванович, "есть один нюанс". Недели, проведенные под завалом, сказались на его способностях весьма трагическим образом, и перед нами вновь тот же рахитичный задохлик, каким мы его встретили в начале первой Готики. Мало того, что силенок у него теперь хватит разве что таракана задушить, так еще и все навыки героические утрачены. Крепко, наверное, головой ударился: хотя и помнит все, а сделать ничего не может. В общем, налицо явная патология. Да только с психиатрами в округе тотальный дефицит, а с невропатологами та же ситуация, так что лечить его некому. И придется бывшему народному спасителю и супермену осваивать все премудрости героических деяний заново.

Что и говорить, история печальная. Но, как известно, с волками жить – умей вертеться, тем более что дело наше правое. И потому победе все равно никуда не деться, кроме как нацепить свой самый нарядный прикид, нанять оркестр побойчее, взять в руки лавровый венок и устроить герою-освободителю по окончании трудов праведных праздничный фуршет с тушем, торжественными спичами и са-









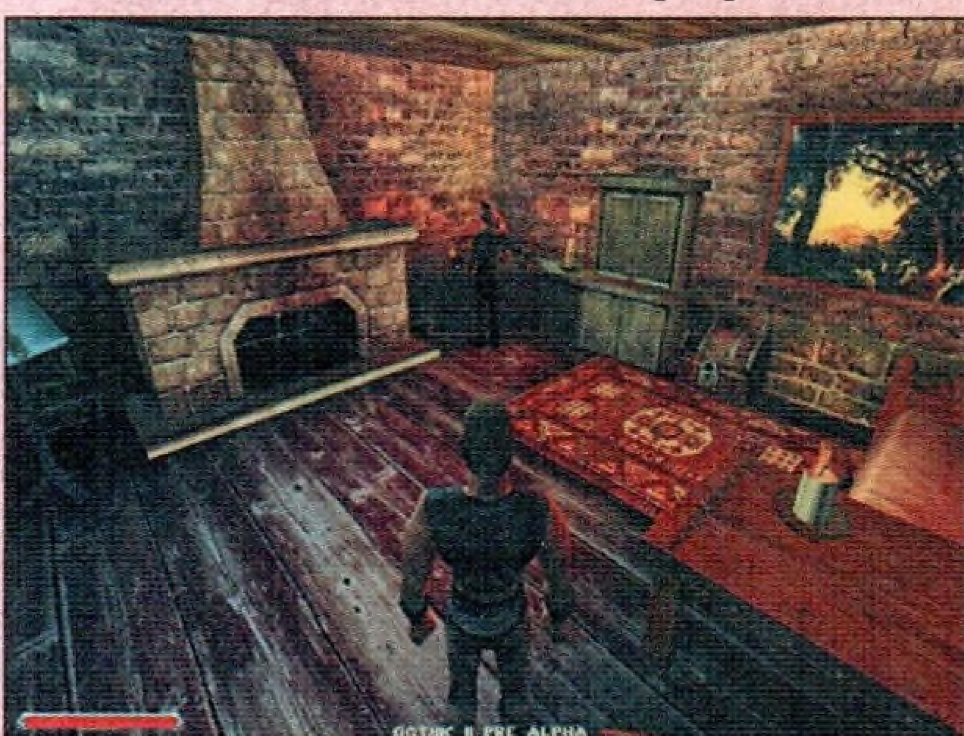
лютом из шампанского. А как же иначе? Иначе у нас никак.

Преферанс по пятницам

Если с сюжетом все более или менее понятно, то со всем остальным понятно тем более и без всякого менее. Вторая Готика по своему геймплею будет практически аналогична первой. И это гут, дорогие мои сотоварищи по мышам и клавам. На фига нам что-то другое, если мы в первой только-только начали удовольствие получать, как она уже закончилась? Вторая как раз и поможет сделать удовольствие полным, а чувство удовлетворения – глубоким.

Перво-наперво, нам обещают огромный мир, раза в три больше, чем был ранее. И значительно разнообразнее: с городами, селами, толпами людей обоего пола (кстати, женщины теперь будут принимать полноправное участие во всех событиях, а не только воздух вентилировать) и иными достопримечательностями. Впрочем, наиболее волнующие моменты первой части (орки, например) никуда от нас не денутся. Орков, кстати, будет целая крепость. Представляете, какое мясо намечается!? И мне тоже не терпится...

Система развития персонажа также кардинально не поменяется. Добавятся кое-какие новые навыки, как боевые, так и хозяйственные (можно будет, например, изготовлять магические руны и напитки). Оружия станет больше, шмоток различных тоже. Обучать скиллам героя будут по-прежнему народные умельцы из всевозможных клубов по интересам, которых в условиях гражданской войны всегда хватает (вспомните три разных



лагеря, между которыми пришлось выбирать в первой части, так вот нас ждет примерно то же самое, только в более крупных масштабах).

Самое главное, разработчики обещают, что NPC будут вести себя даже более "по-человечьи", чем это было в Gothic "Намба Уан". Для этого их AI, и так, надо признать, бывший не самым тупым, станет еще более извращенным в своей сложности (теперь, наверное, местное население будет не просто выбалтывать друг другу всяческие сплетни, а собираться по вечерам в дружеском кругу, чтобы расписать "пульку" или сгонять партийку в покер; я бы, кстати, от покера тоже не отказался).

Умнее станут не только NPC, умнее станут и монстры. Не знаю, как насчет ящеров (у этих извилин всегда было две: догнать и сожрать), но орки наверняка прибавят в "боевой и политической подготовке". Так что, на всякий случай, будьте готовы к труду и обороне в гораздо более сложных условиях, чем это было прежде. Тем более, что разработчики приготовили для всех любителей хорошей охоты весьма милых зверушек и птичек, вплоть до драконов. Которые, как им и полагается, будут большими и злобными, что лично меня радует, ибо охота на драконов всегда была моим любимым развлечением.

То не ветер ветку клонит...

Графический движок во второй Готике будет тем же, что и в первой, хотя он подвергнется кардинальной модернизации. Будут добавлены новые фичи (теперь, например, по воде будут бегать волны, а трава и деревья – качаться от ветра). Модели людей и монстров станут гораздо более симпатичными за счет новых текстур, то же самое произойдет и с окружающим ландшафтом. Еще разработчики обещают более дружественный интерфейс и систему управления. Оказывается, были жалобы на то, что в первой игре у кого-то возникли трудности в данном вопросе. Нда, господа ролевики, в Квак надо играть почаще, и попадать по клаве сразу станет гораздо легче.

Если кто особенно торчал от звуков и музыки Gothic, то можете смеяться и хлопать в ладоши, ибо в сиквеле озвучка будет гораздо круче. Это нам практически гарантируют, чуть ли не мамой клянутся. А кто против-то? Меня хорошая музыка всегда радует. Тем более что я ее все равно отключаю.

Более же добавить мне нечего. Если у кого возникнут какие-то вопросы и неясности, то мой вам совет: включите свой комп, установите на него Готику за номером один и пройдите ее еще раз. Ибо сказано же: вторая Готика будет такой же, как и первая. Только гораздо круче. Чего тут непонятного, интересно?

Комментарий Ивана Жилина...

Это все очень мило, волшебно и радужно и, возможно, в будущем (части к четвертой) Готика станет чем-то вроде урезанного и облегченного Daggerfall (простите, Morrowind), и это будет по-своему хорошо. Но все это совсем не значит, что лично я готов мириться с реалтаймовым боем вообще и с элементами экшена в фантазийных ролевках в частности. Да и вообще, когда мне советуют чаще играть в квейк – это как-то неправильно. Зачем квейк, я в Medal of Honor оттопыриваюсь...

Я, вообще, наверное, ретроград, и, наверное, к Готикам (обеим) несправедлив, и, наверное, она очень даже хороша, может, на уровне легендарной Ultima Underworld. Ноо... Но когда я слышу слова Action/RPG я лучше пойду схвачусь за пистолет и пройду еще раз System Shock 2. Такие вот у меня твердые предубеждения.

Илья Николаевич

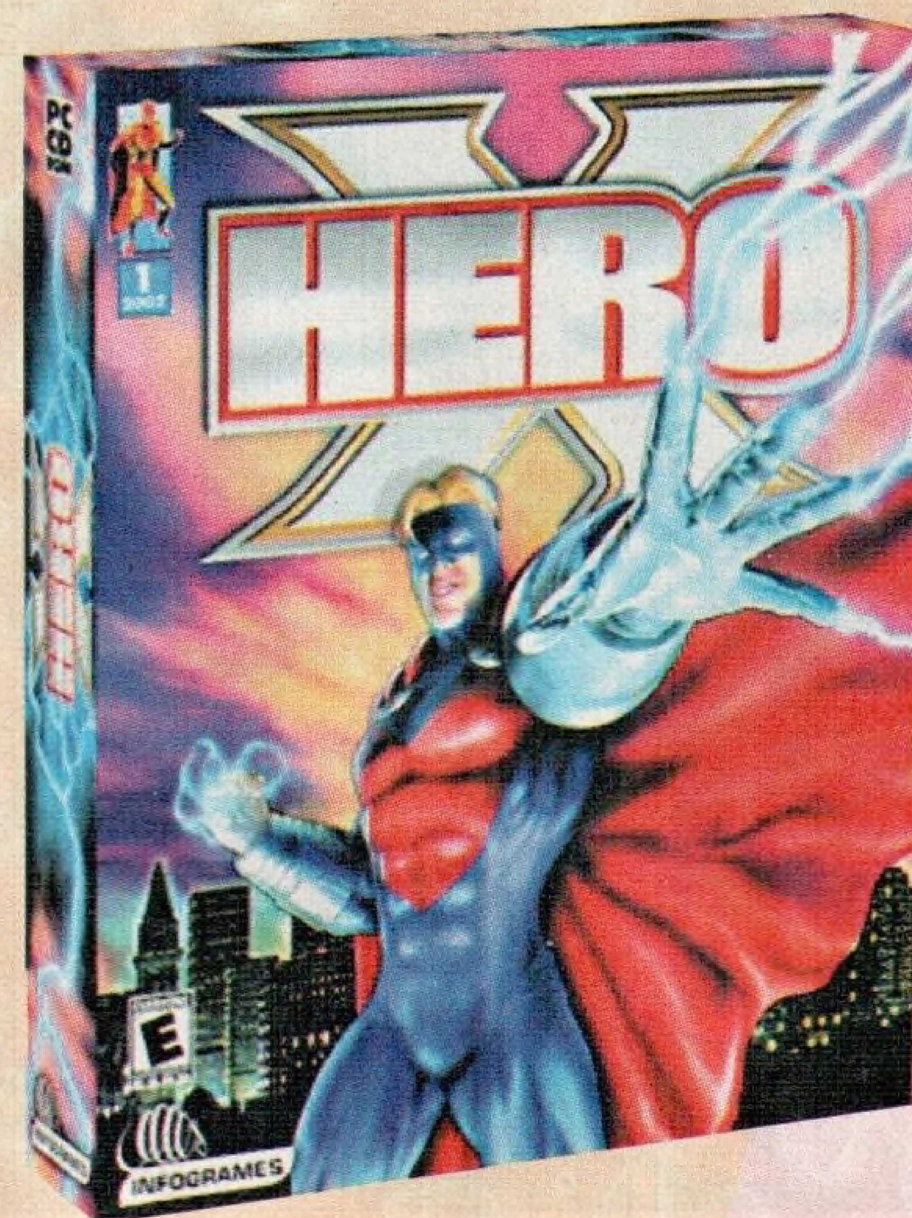
Не пугайте нас буквой "X"

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.net
Разработчик	Amazing Games http://www.amazinggames.com
Жанр	Action/RPG
Требуется	Pentium II 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.us.infogrames.com/games/herox_pc_action
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2491.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■
Звук и музыка	■■■■■
RPG'шность	■■■■■
Ценность для жанра	■■

Рейтинг 4.4

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо



Начнем с занудства и мыслей, которые приходится снова и снова доносить до читателя. Нам не нужны плохие игры. Плохим играм нельзя давать шанс. Рынок компьютерных игр – это не фестиваль творчества детей с ограниченным развитием, здесь не место жалости и состраданию. И говорю я все это вовсе не для того, чтобы показать, какой я плохой, злой и жестокий. Просто бизнес есть бизнес: если ты не можешь создать продукт, который бы соответствовал требованиям нынешнего дня, ты выбываешь из игры, и только это правило позволит нам видеть на полках магазинов качественный товар, за которые бы не было жалко отдать свои кровные.

Недогерои

Использовать в качестве идейных вдохновителей американские комиксы в стиле 60-х годов и не скатиться при этом в глупую пошлятину крайне трудно. В качестве примера приведем, скажем, фильмы Batman Returns и недавний Spider-Man. Первый – образец стильности и завершенности. Второй – чудовищная поделка, сверкающая спецэффектами.

Hero X пошла той же проторенной дорожкой, что и фильм про парня в красно-синем трико, и этим все сказано. Кто-то вспомнит Freedom Force, и я его поддержу в этом благостном начинании. Freedom Force играет в сравнении роль Бэтмэна, отделывая Hero X по всем статьям примерно так же, как команда из NHL показала бы, где зимуют раки, сборной двора дома 17/3 по Самаркандскому бульвару города Москвы.



Клоунское побоище. Тут кошмар начинается и для людей с нормальным цветоразличением

Чем, спрашиваю я у окружающей меня пустоты, хороши героические комиксы и различные медиапродукты на их основе? Да персонажами они, в первую очередь, хороши. Стильными, яркими, запоминающимися и самобытными персонажами. Крайне пафосными, немного смешными, но в целом крайне положительными или крайне отрицательными. Hero X лишает нас всех этих прелестей, скармливая взамен пафосную (на этот раз – со знаком "минус") серьезность, от которой сводит зубы и становится нестерпимо скучно: право, читать многоэкранные тексты в такой игре – не самое приятное из занятий.

С персонажами тоже подкачали. Точнее, с персонажем. Под нашим руководством оказывается лишь один супергерой, совершенно невнятный и крайне незатейливый. Никакой прокачки персонажа нет и в помине, единственное, что хоть как-то разнообразит игровой процесс, - это различные специальные умения, без которых не может обойтись ни один супергерой. Умения эти скармливаются нам между миссиями в строго ограниченных дозах, чтобы вдруг не стало весело. От нас в процессе самосовершенствования героя, понятное дело, ничего не зависит.

Mean Streets

Сюжетная линия у игры не то что бы уж очень хорошая, но лучше всего остального. Как всегда, злодеи, герои, город в опасности, помоги нам, супермен. Авторы честно спроектировали целый город, выдали нам его карту и предлагают заниматься благотворительной борьбой с подонками и мегазлодеями. Между миссиями можно немного поразмяться, занимаясь патрулированием города. Ничего более глупого я не видел уже давно, аккурат со времен просмотра мультика Spider-Man, где паренек в трико также уверенно и безропотно сражался с подонками, отнимающими сумочки у старушек, и взломщиками автоматов для продажи газировки.

Игровой процесс до боли напоминает Diablo. Неудобное управление очень быстро отваживает игрока от использования чего бы то ни было, кроме стандартного удара по морде. Этим самым ударом, а также несколькими спецвозможностями и проходится вся игра, доводя любимую оптическую мышь до острых болей в левой кнопке.

Спецэффекты

Графика убивает наповал. Трехмерность? Высокие разрешения? Спецэффекты, много текстур, цветное освещение? Забудьте. Так выглядели игры в 1995-м году, когда только-только вылуплялась на свет SVGA-графика. Право, даже в Siege of Avalon, родителе движка, картинка выглядела гораздо приятнее.

Карты одноэтажны, тайлы везде и повсюду, поэтому районы города похожи, как клоны овцы Долли, летать герою также не позволяют, чтобы, видно, не ударился темечком о потолок первого и единственного этажа, который только и может отрисовать движок.

Такой хоккей нам не нужен

Я уверен, что игра уже обзавелась поклонниками, которые будут требовать повышения игре рейтинга, публикации опровержения и мира во всем мире. Так вот, мне жалко этих людей. Либо потому, что чувство прекрасного им отбил одноклассник, когда в раннем детстве ударил по голове жестяным ведерком, либо потому, что у них нет денег на приличный компьютер и приходится играть во всякие дешевые и безвкусные поделки.

Всем остальным я рекомендую играть во Freedom Force и даже не отвлекаться на коробку с этой игрой. Она не стоит тех денег, которые вы на нее, возможно, готовы потратить, даже если собираетесь сделать это в пиратском ларьке.

Комментарий Ивана Жилина:

Еще один недоросток до уровня Superhero League of Hoboken. На свалку.

Андрей Егоров

Дворцовые интриги

Версаль 2 / Versailles II: Le Testament

Издатель	"1C", Cryo http://games.1c.ru, http://www.cryo.fr
Разработчик	Cryo http://www.cryo.fr
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 350, 32 Mb RAM, 16 Mb RAM, 3D-уск
Рекомендуется	Pentium II 450+, 64 Mb RAM, 16 Mb RAM, 3D-уск
Сайт игры	http://games.1c.ru/vr2.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2827.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 5 до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Вне всякого сомнения, адвентюры являются одним из самых интересных игровых направлений, и, хотя все игровое действо сводится к традиционному обыску окружающих локаций, коллекционированию разнообразных предметов и решению головоломок, у жанра имеется немало почитателей.

Версаль 2, о которой у нас, собственно говоря, и пойдет речь, является одним из последних проектов ныне усопшей компании Cryo и переносит игрока в самое начало восемнадцатого века. Главный персонаж игры Шарль Луи де Фавероль, молодой французский дворянин, пытается уехать в Испанию к своей возлюбленной Эльвире. Вам же предстоит помочь ему и получить разрешение на выезд в другую страну, а сделать это ох как нелегко – вот такую, вполне ординарную, сюжетную завязку в духе Дюма и прочих прозаиков, освещающих жизнь и быт той эпохи, преподносят незадачливому игроку разработчики.

"Именем короля, покажите ваши карманы": если не сожгли письмо о тайном заговоре, на этом месте игра может закончиться

Королевские конюшни: однажды вам придется выбрать здесь лошадь, чтобы выполнить важное поручение

Светская жизнь

Геймплей Версаль 2 традиционен для адвентюр, рожденных под знаком Cryo, – в основном вам предстоит заниматься обследованием Версаля, в котором происходят все события, общением с нужными людьми и завоеванием их доверия, что, в конечном счете, позволит добиться главной цели – покинуть пределы Франции и перебраться в Испанию. Таким банальным занятием, как тщательный обыск окружающих локаций в поиске нужных предметов посредством лихорадочного щелканья мышью по окрестностям, вам заниматься практически не придется – все, что вам необходимо, чаще всего лежит на виду и просит, чтобы его подобрали, облегчая задачу играющему. Проблем с использованием предметов тоже не возникает – это вам не игры старой школы или хотя бы та же Syberia, где можно прогулять несколько часов в поисках необходимой вещи или места, куда ее нужно положить/использовать (нужное подчеркнуть), чтобы продвинуться дальше.

Шарль Луи де Фавероль для достижения своей главной цели старается втереться в доверие к именитым вельможам и заводит знакомства в высших кругах французской аристократии: он ходит на балы, знакомится со светскими дамами, министрами, принцами и, конечно же, испанским послом (напряженная трудовая жизнь у нашего героя!).

Все события происходят по заранее определенному сценарию: например, по ходу игры вам предстоит сыграть пару раз в волчок и один раз в карты. Здесь все уже известно и от вашего везения ничего не зависит: первый раз вы проиграете, второй и третий разы выиграете - не сомневайтесь, так и будет. У игрока не будет возможности выбора линии движения по сюжету. Все происходит по заранее намеченной схеме: вначале вы выполняете одно задание, затем следующее и так далее.

Если уж говорить о геймплее в целом, можно сказать однозначно – все очень скучно, занудно, и через пару часов игра начинает надоедать даже такому поклоннику квестов, каковым является ваш покорный слуга: бесконечные беседы о дворцовых интригах, короле и светской знати, сдобренные для поддержания игрового интереса достаточно примитивными головоломками, заключающимися в регулировании воды в фонтанах королевского парка и привлечении внимания великосветских мамзелек высокой музыкой, ноты которой были позаимствованы у пьяницы в местном кабаке.

Ложка меда

Одна из фич, которой гордились разработчики: в игре полно реальных исторических персонажей, а локации, которые действительно неплохо прорисованы, воссоздают на вашем мониторе Версаль того времени. Игру вполне можно порекомендовать в качестве интерактивного учебника по истории и давать играть в нее учащимся в качестве домашнего задания.

Звуковая сторона Версаль 2 выполнена на высоте – музыка, написанная придворными композиторами тех времен, просто великолепна и вносит неоценимый вклад в атмосферу игры.

Заключение

Исходя из всего вышеизложенного, мы имеем еще один средненький квест от Cryo с неплохой графикой и звуком и заудно-однообразным геймплеем, которому можно уделить пару часов в день, посвященных ничегонеделанию. Хотя бы в образовательных целях.

Владимир ВЕСЕЛОВ

RPG для начинающих

Какому бы жанру компьютерных игр вы не отдавали предпочтение, наверняка вам приходилось сталкиваться с элементами RPG. В последнее время все чаще появляются "стратегии с элементами RPG", экшен/RPG уже почти выделились в отдельный поджанр, ну а в любом симуляторе, где есть режим кампании, этих самых элементов навалом. Особо удивляться не приходится, ведь компьютерные игры тем и хороши, что позволяют погружаться в них целиком, отыгрывать какую-то роль – гениального стратега, крутого спецназовца, лихого пилота или водителя. Так что игры любого жанра в той или иной степени ролевые, но RPG - самые ролевые. В них игроку дается возможность отыграть взятую на себя роль с наибольшей достоверностью, более полно отождествить себя с выбранным персонажем. Поэтому любой игрок рано или поздно загружает какую-нибудь RPG и пытается ее пройти. Однако далеко не у всех это выходит, больно уж много сложностей и непонятностей встречается в этих играх. Вот мы и попытаемся в нескольких статьях разобраться с подводными камнями RPG, помочь начинающим въехать в их правила.

Часть первая. Генерация персонажей

С чего начать?

Если же вы хотите начать с M&M, лучше возьмите не последнюю, девятую часть, а предпоследнюю, восьмую. Девятая серия разработчикам явно не удалась, они "починили то, что не сломано", в результате возникли сложности на пустом месте, а многие хорошие вещи исчезли.

Классовый подход

Любая игра жанра RPG начинается с выбора или генерации персонажей. И сразу же возникают сложности. Классы, расы, характеристики, умения - сам черт ногу сломит. Не удивительно поэтому, что многие начинающие выбирают опцию автоматического формирования партии и... лишают себя половины удовольствия от игры. Так давайте разберемся, что же тут к чему.

Люди, как известно, бывают разные. У одного косая сажень в плечах, но полторы извилины в голове, а у другого ручки-спички, ножки-тростинки, но ума палата. Из этого очевидного факта родились два базовых класса – воин и маг. Дело первого - махать мечом или топором, дело второго - лечить союзников и устраивать пакости противникам.

Если вы загрузите M&M 9, то обнаружите, что там выбор классов и ограничивается этими двумя. Однако, начав игру, вскоре убедитесь, что все не так просто: некоторые умения будут не доступны вашим воинам, а некоторые заклинания - магам. Дело в том, что в рамках базовых классов существует масса специализаций, да еще бывают и составные классы. В M&M 9 разделение по этим категориям происходит в процессе игры, ну а в M&M 8 их нужно выбирать с самого начала. В "Визардрях" тоже нужно выбирать класс персонажа в начале, но потом можно его сменить (при определенных условиях). Зачем же нужны все эти сложности, почему бы ни ограничиться базовыми классами?



Возьмем для примера воина. Если он сделает ставку на грубую силу, будет наращивать мышечную мощь, он сможет носить самые тяжелые доспехи и орудовать самыми большими мечами. Однако достичь высокого уровня в умении, где требуется, кроме силы, ловкость (например, в стрельбе из лука), не сможет. Точно так же маг, сделав ставку на атакующую магию, не сможет уделять должного внимания изучению разного рода лечащих и восстанавливающих заклинаний. Короче говоря, подлинных универсалов не бывает; если кто-то может все, то он все может одинаково плохо. Поэтому и появились специализации в рамках базовых классов.

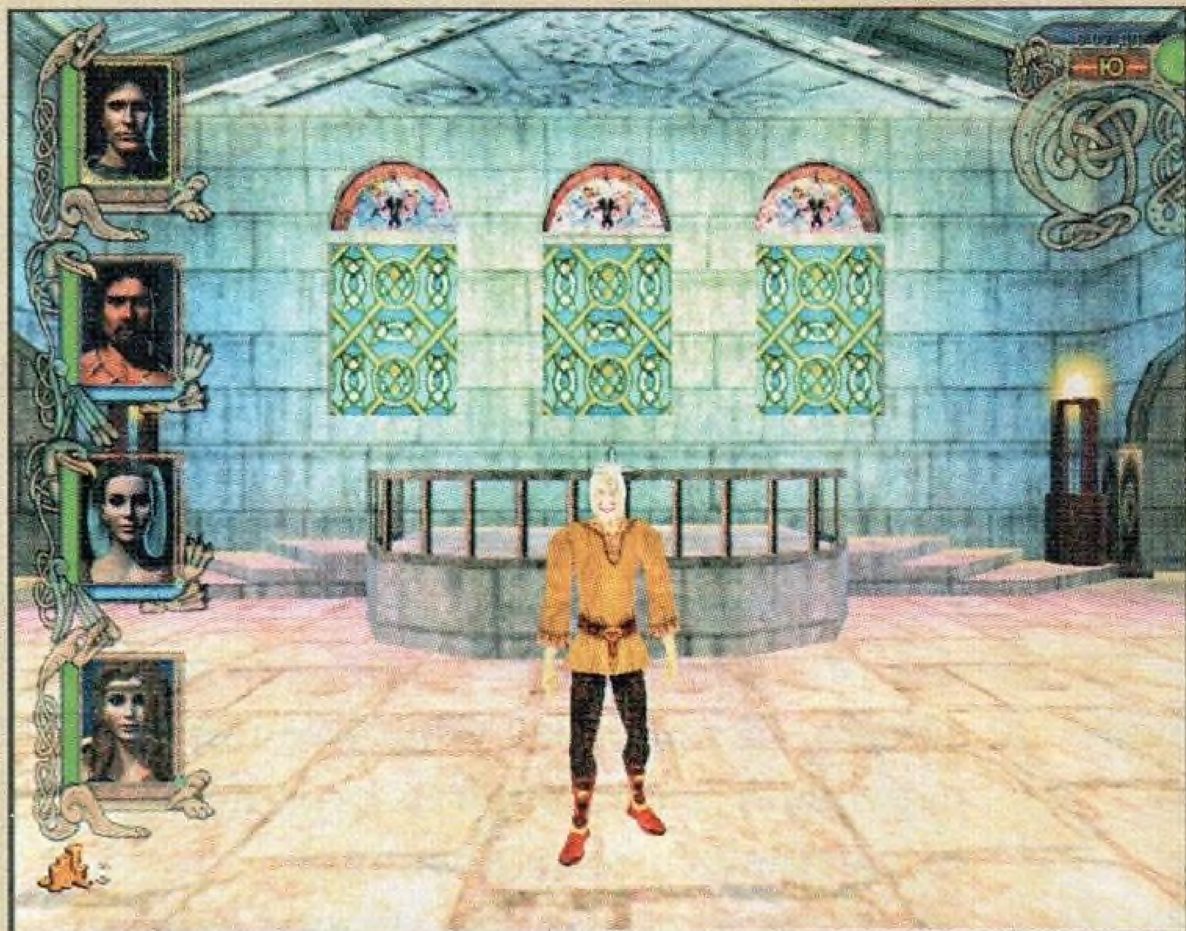


Дать обзор всех классов даже по выбранным нами играм не позволяет журнальное место, поэтому ограничусь самыми общими положениями. В настоящее время "чистыми" остались только бойцы (воины, рыцари, гладиаторы, воры), только они не обладают никакими магическими способностями, все остальные классы худо-бедно могут что-нибудь скастовать. Чистых магов не бывает совсем, любой "мерлин" или "гэндальф" может при случае заехать противнику посохом в лоб или запулить в него камнем. Однако хилое телосложение делает их весьма посредственными бойцами, да и прокачивать боевые умения магов приходится в последнюю очередь.



Все остальные классы занимают промежуточные позиции от бойцов к магам. Если чуть-чуть ухудшить боевые свойства воина и дать ему возможность использовать примитивную магию – получим паладина. Если усилить магические качества паладина (естественно, за счет силы и выносливости), получится лучник. Ну и так далее.

Однако классовые различия не ограничиваются соотношением "сила/интеллект". Возьмем, к примеру, священника и некроманта из M&M 8. И тот, и другой - маги, но первый специализируется на всем добром, второй же - на



всем злом. В результате священник может использовать белую магию, а в деле излечения достичь самого высокого уровня. Некроманту же доступна черная магия, а большинство боевых заклинаний он может использовать на уровне грандмастера.



В "Визардрях" тоже есть деление для магов по школам, но там существует и универсал – епископ. Он может в конечном итоге изучить все заклинания во всех школах, однако за такую универсальность приходится расплачиваться очень медленной прокачкой персонажа.

Так на что же стоит обращать внимание при выборе класса персонажа? Прежде всего, на сбалансированность партии. Дело в том, что в RPG редко "отправляют на дело" одиночек, чаще идет теплая компания. В M&M 9 она состоит из четырех человек, в "Визардрях" из шести (можно, впрочем, ограничиться и меньшим числом партийцев, но это для продвинутых игроков). Так вот, в партию должны входить представители нескольких классов, чтобы можно было охватить большинство, если не все имеющиеся в игре умения. Ваши маги в совокупности должны иметь возможность выучить все заклинания во всех школах, а партия в целом должна быть способной выучить все вспомогательные умения (опознание вещей и монстров, ремонт снаряжения, торговлю и т.д.), при чем на самом высоком уровне.

Обращаю ваше внимание, что хотя в M&M 8 генерируется один персонаж, но там есть возможность в первой же локации добавить трех попутчиков (некроманта, вампира и рыцаря), так что все сказанное выше справедливо, только три героя вам как бы даются на автомате.

Оголтелый расизм

Действие большинства RPG протекает в фэнтезийном мире. Не удивительно, что их населяют самые разные расы, от привычных гномов и эльфов до экзотических клингонов и мууков. Ну а раз эти расы есть в игре, почему бы ни дать возможность и поиграть за них? В тех играх, о которых тут идет речь, такая возможность дана, при старте игры вы можете сформировать весьма экзотическую компанию. Естественно, выбор расы влияет не только на вид и речь персонажа, но и на его способности.

В M&M 8 существует жесткая связка "раса/класс". Например, лучником может быть только темный эльф, а некромантом или священником только человек. Бойцом может быть и человек, и минотавр, но зато минотавр может быть только бойцом.



Кроме того, некоторые расы имеют свой набор магических умений, присущих только им. Они так и называются: умения темного эльфа, умения дракона и т.д.

В M&M 9 и в "Визардрях" таких ограничений нет, но разные расы имеют определенные бонусы в начальных характеристиках и в их прокачке. Кряжистые гномы имеют большую начальную силу и выносливость, а изящные эльфы – ловкость и подвижность.

Все эти различия важны, но только при том стиле игры, который принято называть "манчкинским". Если вы преследуете цель пройти игру в максимально короткий срок, заработать наибольшее количество очков, стоит разбираться в этих тонкостях. Если же вы просто хотите получить удовольствие от игры, выбирайте наиболее симпатичные вам расы. Лично я всегда собираю партию из людей, не люблю, когда перед глазами постоянно маячат какие-то образины. Впрочем, это чисто субъективное мнение. Если вы хотите сформировать наиболее сильную из возможных партию, сперва определитесь с классами, а потом для каждого класса выберите самую выигрышную для него расу.

Стоит также добавить, что есть возможность выбрать и пол персонажей. Но этот выбор совершенно ни на что не влияет. В соответствии с современными требованиями мужчины и женщины в играх совершенно равны, так что выбор пола не отражается ни на одной из характеристик. Кстати, пора поговорить и о них.

Характер у него не сахар

На протяжении этого рассказа я не раз упоминал силу, выносливость, ловкость – вот это и есть характеристики персонажа. Характеристик, естественно, гораздо больше, причем они делятся на основные и производные. С основными все ясно - это те, что видны, так сказать, невооруженным взглядом. Про любого человека можно сказать, какова его сила или выносливость, насколько он ловок или умен. Ну а производные характеристики получаются из сочетания основных. Например, сила и выносливость влияют на количество здоровья (число хитпойнтов). Количество маны (число спелпойнтов) зависит от интеллекта, благочестия или чего-нибудь еще (в зависимости от класса или специализации персонажа).



Как именно в числовом выражении влияют основные характеристики на производные, скрыто в теле игры. Но нам это знать и не обязательно, главное - усвоить, какие характеристики для каждого класса наиболее важны. Например, если вы собираетесь прокачивать персонажа как чистого бойца, нет нужды заботиться о количестве у него маны, а для мага эта характеристика наоборот самая важная. Поэтому при генерации воина можно не заботиться об интеллекте, благочестии или лидерстве, а при генерации мага именно на них и стоит обращать основное внимание. Есть и характеристики, важные для любого класса (например, удача в M&M), их стоит выставлять всем персонажам на среднее значение.

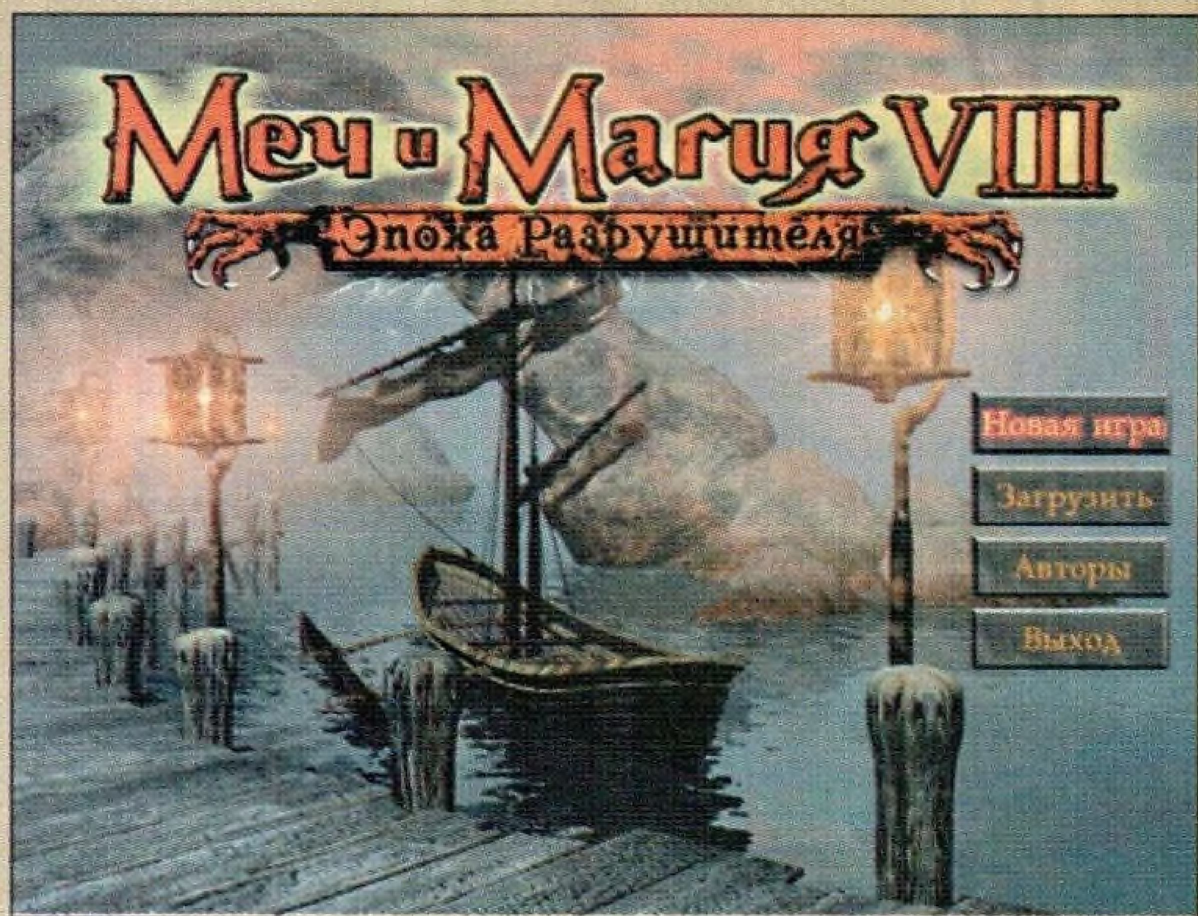
Разбираясь с начальными значениями характеристик, нужно иметь в виду и





системy их роста. В "Визардрях" система двойная: в процессе деятельности персонажа происходит постепенное улучшение характеристик, а при получении нового ранга можно добавить несколько очков любой из них. В M&M же система странная – повышение базовых характеристик растет только при употреблении разноцветных жидкостей из бочек или бутылок. Как вы понимаете, при таком варианте следует уделять гораздо больше внимания начальному распределению очков характеристик.

Теперь как же именно происходит создание персонажа. При выборе класса и расы вы получаете базовое значение характеристик. У бойцов получается большее значение силы и выносливости, у магов ума и ловкости. Кроме этого, вам выдается некоторое количество очков (на всю партию или на каждого персонажа в отдельности), которые нужно распределить по характеристикам. Обращаю ваше внимание, что некоторые характеристики можно не только увеличивать, но и уменьшать, распределяя полученные очки между другими.



Умелые руки

Завершающей стадией формирования партии является выбор навыков и заклинаний. Что такое навыки (их еще называют скилами), понятно без объяснений, – это то, что умеют ваши персонажи. Для того чтобы использовать определенные предметы, совершать какие-то действия, учить и применять заклинания, нужны соответствующие навыки. Часть из них накрепко привязаны к классам (согласитесь, было бы странно иметь рыцаря, не владеющего мечом, или мага, не знающего ни единого заклинания). Поэтому, выбрав класс персонажа, вы автоматически получаете для него базовый набор умений. В M&M по традиции к ним можно добавить еще два из небольшого списка, опять же своего для каждого класса.

Выбирая два дополнительных навыка, следует учитывать, что этот выбор отнюдь не определяет всю дальнейшую судьбу персонажа. Очень скоро в первой или второй локации вы сможете выучить все необходимое. При генерации же партии следует выбирать то, что вам понадобится на первых порах. Не стоит давать героям дополнительные воинские умения; если персонаж владеет мечом или посохом, для начала этого ему вполне хватит. Исключение составляет дальнобойное оружие (луки, пращи, метательные ножи), этому умению стоит научить всех героев. Ну а оставшиеся умения нужно отвести под вспомогательные навыки. Наиболее полезными будут обезвреживание ловушек, внимательность, торговля и опознавание предметов (правда, в M&M 9 два первых умения вам подарит первый встреченный NPC).

В M&M навыки выдаются по принципу "есть или нет", в "Визардрях" же можно определять степень владения навыком (правда, в весьма небольших пределах). Поэтому тут приходится решать, а не уменьшить ли какой-нибудь основной навык, чтобы обучить персонажа чему-то дополнительному? На мой взгляд, делать этого не стоит, лучше все выданные очки пустить на улучшение основных навыков, а в остальных выставить по единичке (если значения навыка равно нулю, герой вообще не может его использовать). В процессе упражнений ваш персонаж достаточно быстро доведет их до приемлемых величин.

Ну и, наконец, последним действием в "Визардрях" является выбор заклинаний. Список тут невелик, так что особо думать не приходится. Отмечу только два момента. В начале игры наиболее важны лечащие заклинания, так что обязательно выберите какие-то из них. Кроме того, в "Визардрях" мана считается отдельно для каждой из школ (воды, земли, воздуха и т.д.), так что не стоит выбирать два или три заклинания одной и той же школы, лучше взять из разных. В противном случае вы все равно не сможете использовать в одной битве несколько разных заклинаний.



Я ничего не сказал о выборе предметов, дело в том, что в описываемых играх его и нет. В "Визардрях" каждый класс имеет базовый набор, который он и получает при генерации. В M&M предметы выдаются по принципу "умеешь – получай". То есть, если вы выбираете владение луком, персонаж получит лук, если выберете владение щитом - получите щит.

Пора в бой?

Теперь вы готовы со знанием дела сформировать партию и отправить ее на поиски приключений. Вполне возможно, что никакие советы вам больше и не понадобятся. Однако лучше не торопитесь и подождите следующего номера нашего журнала. В нем мы поговорим о ролевой системе, магии, прокачке персонажей. Разобраться во всем этом самому достаточно трудно, а, не разобравшись, играть не интересно.

Андрей Шаповалов

Star Wars:
Attack of the Clones - Collectible Card Game

STAR WARS TRADING CARD GAME

Компания LucasArts всегда любила делать деньги на нетленном шедевре своего хозяина – Star Wars. Сколько было выпущено компьютерных игр, написано книг, нарисовано комиксов, произведено жевательной резинки (говорят, продавалась "на ура"), наштамповано кукол (action figures)... А если к этому еще добавить майки, плакаты, игрушечные пистолеты, световые мечи-фонарики...

Wizards OF THE COAST

Естественно, когда с появлением Magic: The Gathering взошла звезда карточных игр, LucasArts не осталась в стороне. Star Wars: The Collectable Card Game появилась на рынке перед самым выходом первого эпизода, The Phantom Menace, т.е. в самый пик безумного ожидания фанатов.

Первый блин, как это часто бывает, оказался комом – Star Wars: CCG был обычной тупой копией Magic: The Gathering, просто с другими названиями. Шило на мыло никто менять не захотел, и игру покупали только психи-фанаты (вроде меня), которые просто коллекционировали карты.

И LucasArts, и Wizards of the Coast учли эту ошибку и новую игру под названием Attack of the Clones сделали уже по-другому.

Много хорошего...

Нет, конечно, никто не собирался придумывать велосипед или отказываться от проверенных временем и кошельками игроков идей. Основы игры остались прежними: две колоды, карты в которых поделены на дающие ресурсы ("земли"), эффекты и персонажей ("существ"). Однако теперь сам игровой процесс претерпел существенные изменения.



Во-первых, появились игровые поля. Их три: космос, поверхность планет и поле для персонажей (героев фильма). На каждое поле можно выставлять лишь определенные карты.

Во-вторых, если раньше проигрывал тот игрок, у которого не оставалась жизни, то теперь проигрывает тот, у которого нет карт-юнитов (существ) на двух из трех игровых полях. Иначе говоря, раньше все карты в вашей колоде были пушечным мясом, которое прикрывало вас любимого. Теперь же карты стали главными действующими лицами, если можно так выразиться.

Для того чтобы карты могли справляться со своим новым положением, некоторые из них сделали исключительно сильными. Я говорю сейчас о персонажах, героях фильма. В фильме герои – главная движущая сила истории, именно такими их и сделали в игре. В сражении с превосходящим по численности и силе противником герои могут запросто перетянуть чашу весов на свою сторону. Делают они это очень просто – у них есть способность Evade. Пожертвовав некоторое количество Силы (которая у вас восстанавливается с каждым новым ходом), вы можете полностью обезопасить своего героя от атаки противника. То есть теперь при наличии достаточного запаса Силы один герой может запросто удерживать боевое поле, тянуть время "до подхода подкрепления".



Естественно, герои могут и должны сражаться друг с другом. Мы не будем разбирать схватки, да и на миссиях (особых событиях, которые могут происходить во время игры) тоже не станем останавливаться. Это тема для отдельного разговора, и писать должны профессионалы.

Мы же поговорим про другое. Про то, ради чего многие будут покупать эту игру, хотя и не собираются в нее играть.

Про картинки.

Ведь это – "Звездные войны". Как бы хорошо не была сделана Attack of the Clones с точки зрения карточной игры, главная ее привлекательность – это картинки. То, что будут собирать фанаты.

Создатели игры это понимали. Картинки подобраны хорошо. Нельзя, конечно, сказать, что в игре собраны самые лучшие картинки из возможных. Многие колоритные моменты остались "за бортом". Логика создателей тут предельно ясна. Им ведь еще надо продавать всевозможные расширения. А ради чего покупают расширения? Правильно, ради уникальных или редких карт. Так что тут у нас все впереди.

... И немного плохого

Теперь несколько слов о локализации. Перевели только правила, и это есть очень хорошо. Все едино - у нас карты напечатать не смогут, т.к. нормальной для такого дела типографии нет.

Однако совершенство недостижимо. Есть некоторые придирки к переводу. Не то, что бы уж очень большие, но есть. В принципе, это именно придирки, поскольку любой перевод всегда хоть немного, да отличается от оригинала. Единственное, что мне никак не понятно, так это перевод слова "evade". Эту способность героев игры перевели как "уклон". Ну не знаю, по-моему, в русском языке есть другое, куда более приятно звучащее слово "уклонение". Вполне допускаю, что при переводе слов на карте великого Йоды с его странным корявым языком "уклон" будет как раз к месту, но в других случаях – увольте.

Тем не менее, перевод получился вполне на уровне. Это не Шекспир и не Оскар Уайльд, но они тут и не нужны.

В общем, на улице всех истинных фанатов "Звездных войн" снова праздник. Дай Бог, этот праздник будет с нами всегда.









Маша aka Jennifer

Детский сад

Как же вы, дорогие читатели, смогли забыть про братьев наших меньших (ну и сестер, само собой)? Вы манчкинствуете, разносите вражеские базы, пилотируете современные истребители, но совсем не замечаете голодных детских глаз, с тоской уставившихся на вас из-за дверного косяка. Если вы полагаете, что компьютер – для совершеннолетних only; если вы думаете, что детей и женщин и на пушечный выстрел нельзя подпускать к технике сложнее, чем метла; если, наконец, в вашей холостяцкой квартире сроду не было ни тех, ни других, то эта статья не для вас.

Для остальной части аудитории мы приводим обзор детских игрушек, выпущенных в последнее время. Поскольку детишки в большинстве своем с английским не в ладах, то все игры переведены на русский язык. Впрочем, в некоторых язык можно выбрать при старте.

Забавные картинки

Разработчик	Silcom multimedia
Издатель	Silcom multimedia
Локализатор	Руссобит-М
Возраст	4-7 лет

Известная забава – открывать карточки, лежащие рубашкой кверху, и снимать их с игрового поля попарно. Две мини-игры призваны натаскать ребенка в этом вопросе. В первой все стандартно – на время открываете карточки, а во второй карточку, которую надо найти, вывешивает программа.

Что хорошо, так это мультяшная прорисовка карточек. Тем для картинок на них очень много. Вот некоторые из них: инопланетяне, гербы, дорожные знаки, следы зверей, щенята, автомобили, прически, гномы... В общем, вы поняли. А я перечислила едва ли одну треть! И все они нарисованы с легким юмором. Существует великое множество настроек: выбрать для игры звук, внешний вид игровой среды (от аквариума до настоящего деревенского поля), сложность и так далее. Ребенку должно понравиться!





Эта игра для самых маленьких развивает логику, учит концентрировать внимание и способствует расширению кругозора.

Алик

Разработчик	Silcom multimedia
Издатель	Silcom multimedia
Локализатор	Руссобит-М
Возраст	4-7 лет

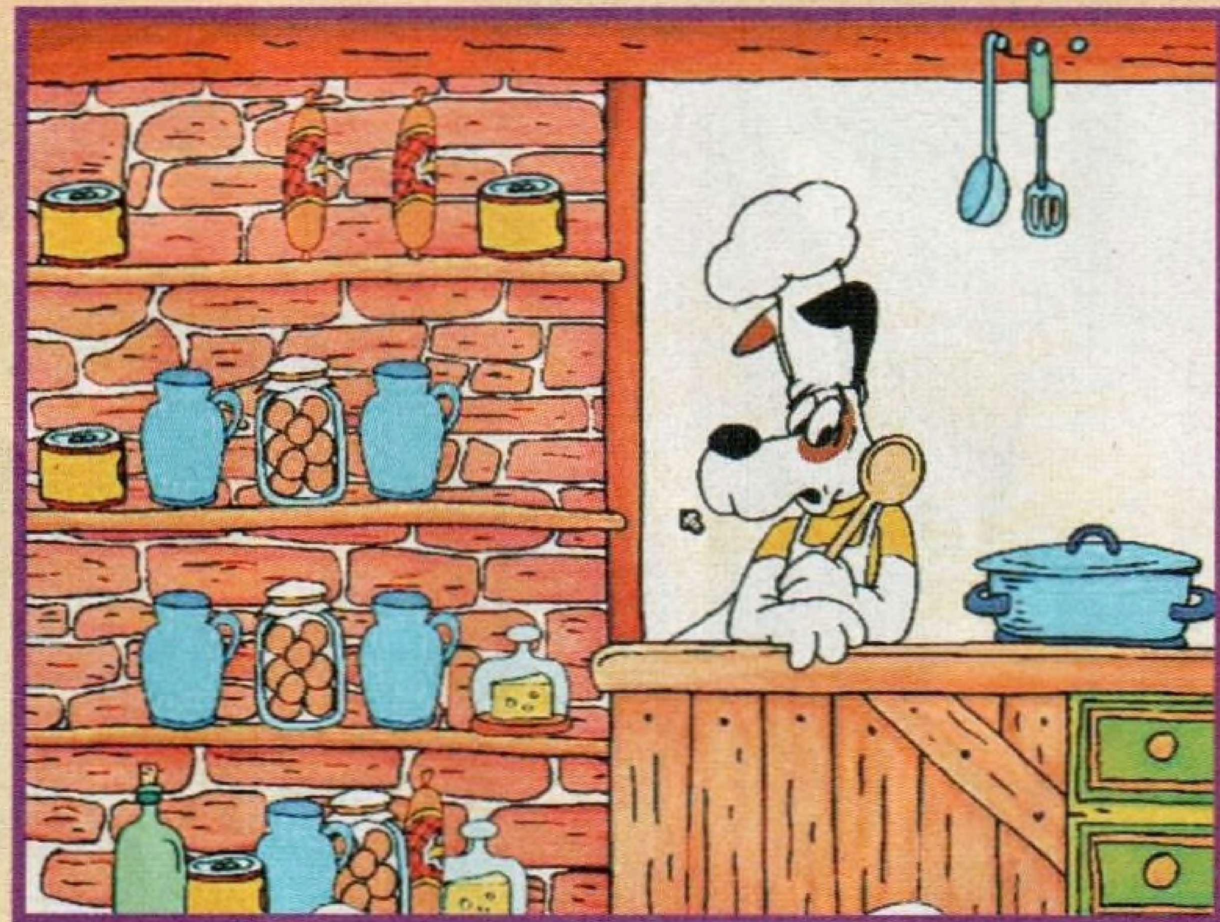
Я рекомендую проходить всю серию про пса Алика родителям вместе с ребенком. Дело не в том, что малыш лет четырех может не справиться с управлением (некоторые дети почище заправских квакеров гоняют в аркады). Просто эти игрушки обучают и родителей тому, как надо заниматься с чадом. И тогда, если вдруг любимый комп поломается (и не обязательно из-за шаловливых ручек дитенка!), папа сможет сесть с сыном за стол и внятно объяснить, почему 2x2=4, а не 5 и не 3. И у мамы не будет истерики, связанной с "тупостью" ребенка. В школе ему еще предстоит намучиться по полной программе, пусть хоть дома он будет играть! А там, глядишь, вместе с Аликом чему-нибудь и научится.

Если при нажатии на какую-либо яркую деталь на экране не появляется очередное задание, то можно увидеть небольшой мультик, как и в любой уважающей себя детской игре.

Алик: скоро в школу

Подготовка к школе – сложное занятие. Если у родителей нет времени сидеть с ребенком и натаскивать его по всем будущим предметам, то эта обучающая игра может сослужить хорошую службу. Ведь ребенку главное что? Развлечение. Здесь он его получит сполна!

По игре гидом будет служить песик по имени Алик, который в веселой и ненавязчивой форме поможет подготовить ребенка к школе, расскажет ему много интересного и полезного. В игре две части – обучение и задания. В мастерской художника Алик расскажет о существующих цветах; в примерочной портного – о формах; в кухне – о направлении; а в гостиной – о счете. Хотя, разумеется, о таких сложных вещах, как параллелограмм и охра, бесед не будет, но основы ребенок усвоит крепко. После обучения Алик пригласит в свой сад, где у него живет всякая живность. Там можно будет вдосталь реализовать полученные знания. Когда все задания





Алика будут выполнены, счастливый ребенок окажется у ворот виртуальной школы.

Также за выполненные задания в специальный альбомчик попадают бонусные прикольные картинки.

Алик: моя первая английская азбука

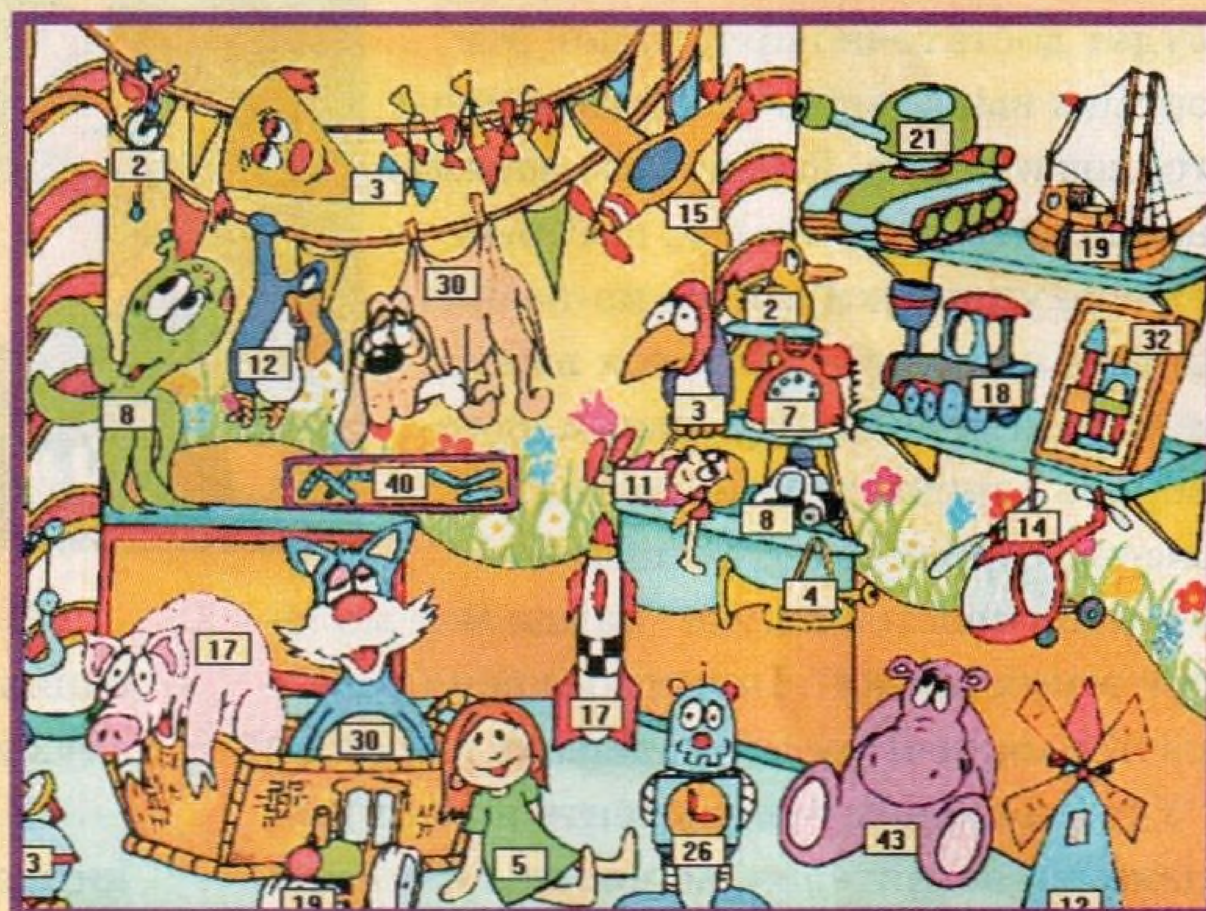
Без языка, как известно, сегодня никуда. Почти как без компьютера. И чем



раньше ребенок овладеет иностранной премудростью, тем легче ему будет в жизни. В "Азбуке" вы не найдете ни хитрых грамматических конструкций, ни жутких упражнений по десять страниц. Зато можно назубок выучить английский алфавит и несколько слов, что, поверьте, для ребенка уже немало.

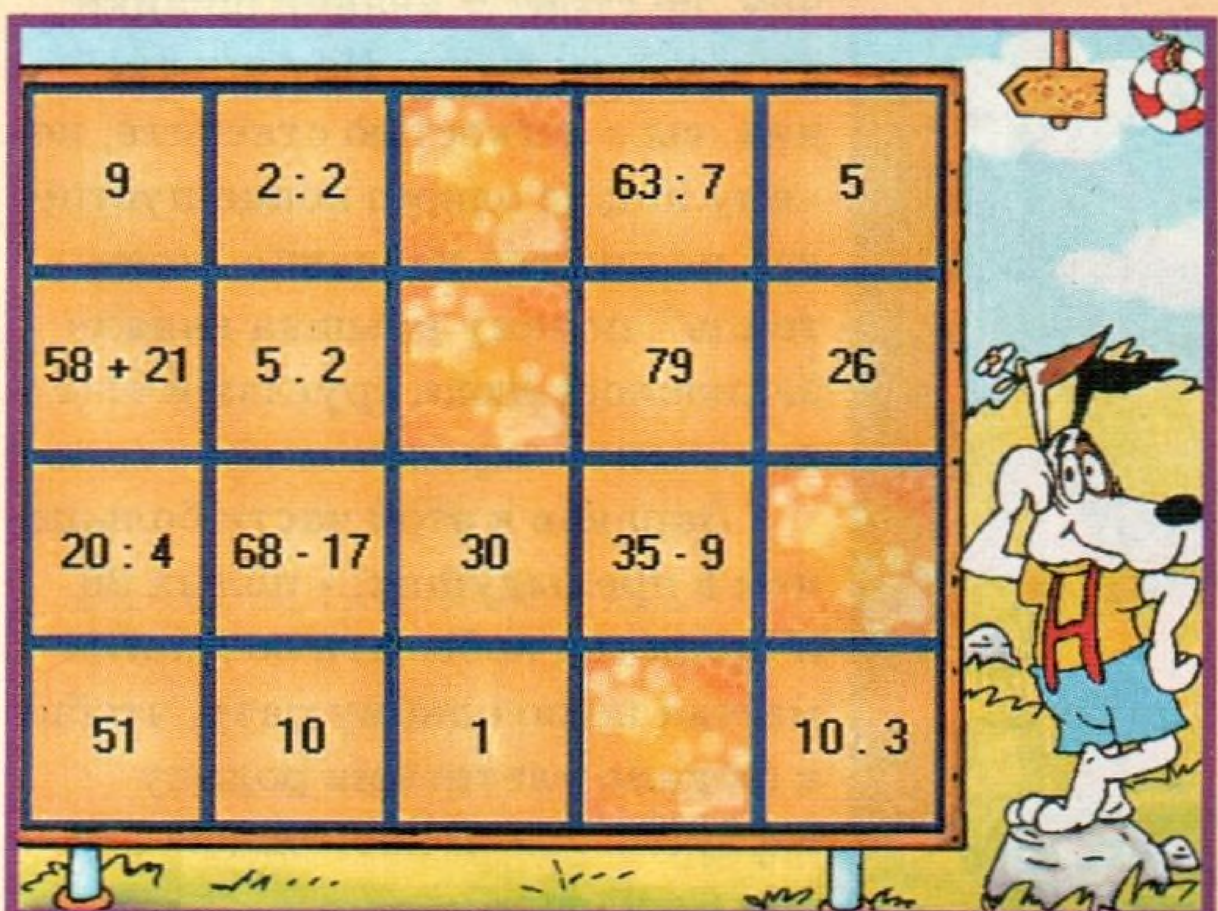
Простые игры помогают запомнить не только сами буквы, но и их порядок в алфавите. У Алика появилось несколько друзей, которые окажут посильную помощь в обучении. Один из самых колоритных – кот в наряде мушкетера, который переносит вас в средневековый замок, чему сопутствует подходящая атрибутика: луна, привидение, и, конечно, принцесса.

Немного удивляет выбор слов, которые предстоит выучить ребенку. Почему-то создатели игры решили, что слова "вертолет", "ежик" и "скрипка" достаточно просты и часто используются.





Алик: занимательная математика



М-да, кое-кому эта игрушка понадобится и после того, как им исполнится 7 лет. Дело в том, что в этой части либо вы будете мгновенно вспоминать таблицу умножения, либо ничего не добьетесь. Есть задания, где надо просто делать упражнения, то есть, не мудрствуя лукаво, писать "4x22=?" вместо знака вопроса верное число, либо анализировать много вычислений сразу, сравнивая, делая выводы о том, где результат больше, а где меньше.

Конечно, есть и задачки, которые решаются на время. Но чем они сложнее, тем крупнее награда. За каждое выполненное задание дают энное количество монеток, а по соседству с комнатой игр находится магазин игрушек. И там можно приобрести целую кучу восхитительных машинок, мячей, корабликов, велосипедов... После приобретения они незамедлительно доставляются в вашу комнату (виртуальную, само собой), где с ними можно поиграть безо всяких задачек.

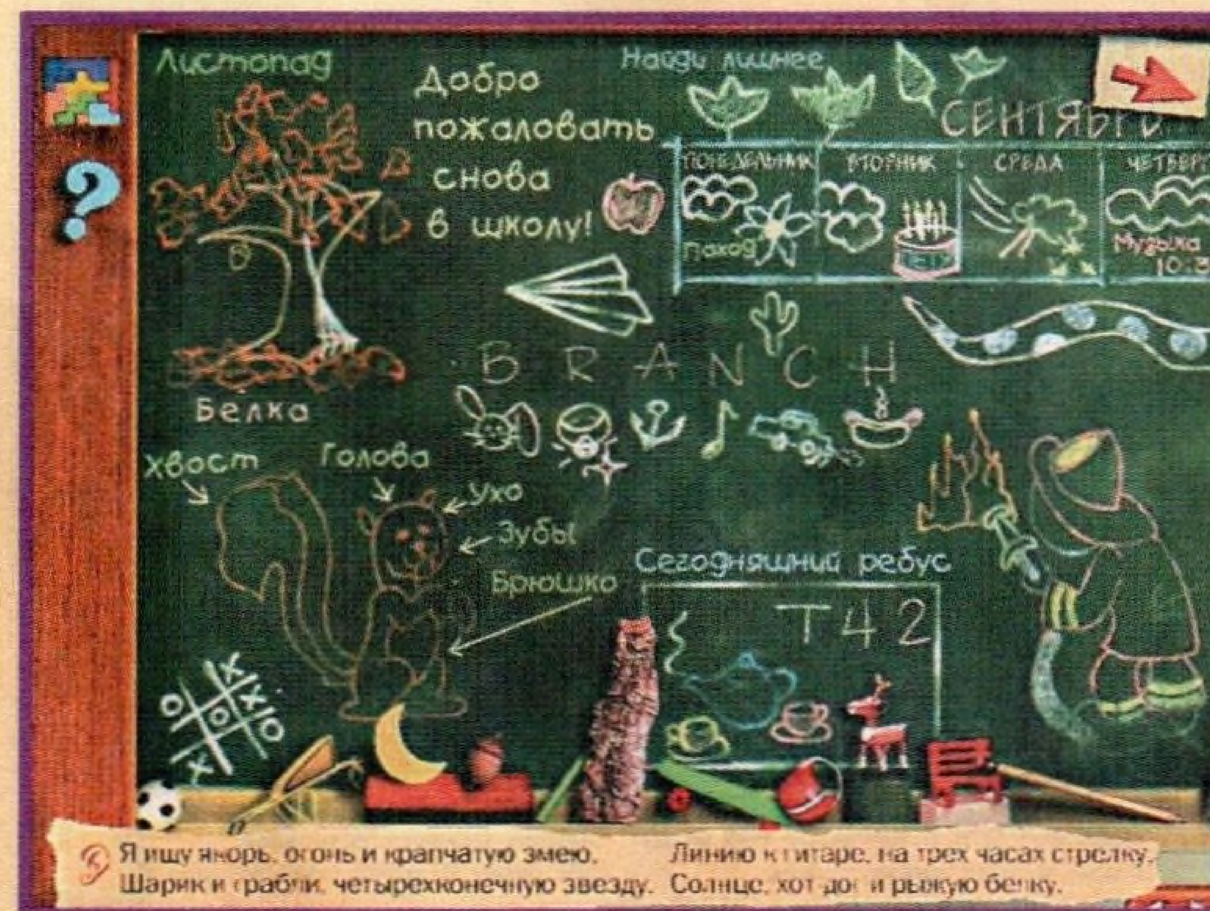
Искатель

Разработчик	Black Hammer
Издатель	Scholastic
Локализатор	Новый диск
Возраст	5-10 лет

Игрушки серии "Искатель" отличает хорошая графика. Она в большинстве своем фотографического качества и очень красивая. А это немаловажно, потому что суть многих мини-игр состоит в том, чтобы на картинке отыскать названные предметы. Сделать это не так-то просто: во-первых, их много на одной картинке, во-вторых, многие замаскированы. А всего мини-игр в "Искателе" семь, не считая конструктора.

"Обручи" – крайне толковая игра, где надо размещать разные предметы по тематическим обручам. Например, если в одном обруче лежат все машинки, а в другом - все красные предметы, то в пересечении должны оказаться все красные машинки. А обручей может быть и четыре, и пять, и они могут самым чудным образом перехлестываться. Развитие логики налицо.





"Природа" и "Доска" как раз и предназначены для поиска предметов. В первом случае надо искать прямо или косвенно относящиеся к ботанике и зоологии предметы, причем иногда, чтобы лучше разглядеть картинку, надо воспользоваться специальной компьютерной лупой. Во втором - искать всякую всячину на обычной школьной доске и около нее, попутно выполняя простенькие задания вроде "соедини линиями пронумерованные точки".

"Город" - тоже вариация на тему поисков, только вот картинка дана трехмерная. Игрушечный город, в котором ведутся поиски, можно разворачивать в пространстве.

"Лопни шарик" - совершенно особое удовольствие. Предлагается некая трасса, составленная из домино, игрушек, каких-то хозяйственных прибамбасов... Цель - лопнуть воздушный шарик, для чего придется вести поиски недостающих предметов во всех мини-играх.

"Шифры" - нужно находить буквы на игровом поле, соответствующие картинкам. Элементарно. "И" - иголка. "Б" - барабан. "Найди меня" - предлагается найти по всей игре 12 божьих коровок. Задание не так просто, как кажется. По крайней мере, мне удалось отыскать лишь 11...

Настойчиво рекомендую.

Искатель в доме с привидениями

Разработчик	Black Hammer
Издатель	Scholastic
Локализатор	Новый диск
Возраст	7-12 лет

В отличие от предыдущей забавы, в данной есть и сюжет, и цель. Игрок по-





падает в дом с привидениями. Не решив всех головоломок, из него не выберешься! Загадок-игр 26, и все они немного похожи. На картинках надо найти все перечисленные в рифмованных загадках предметы, а задания все сложнее и сложнее. После каждого выполненного задания гид-скелет дает фрагмент головоломки, которую надо собрать, а после этого с чувством выполненного долга поразвлекаться: чтобы закончить игру, требуется выпустить на волю привидение. В этой своеобразной мини-игре семь привидений, для активации которых надо опять искать разные предметы, и не только на картинках, но и в комнатах. Например, для активации привидения "Мяу" надо найти заводную мышку, кусочек сыра и кошачьи глаза. Впрочем, бояться не стоит: разумеется, появившиеся призраки не столь страшны, как в фильме "Тринадцать привидений". Последнее зовется "Прочь" и прогоняет игрока из заколдованного дома. Впрочем, туда можно всегда вернуться.

Кстати, в начале игры надо ввести свое имя. Так вот, оно будет активно задействовано в головоломках! И вы сможете его откопать в паутине или на коробке со старыми куклами.



ПЯТАЧОК

Разработчик	Data Sun
Издатель	Data Sun
Локализатор	Бука
Возраст	5-13 лет

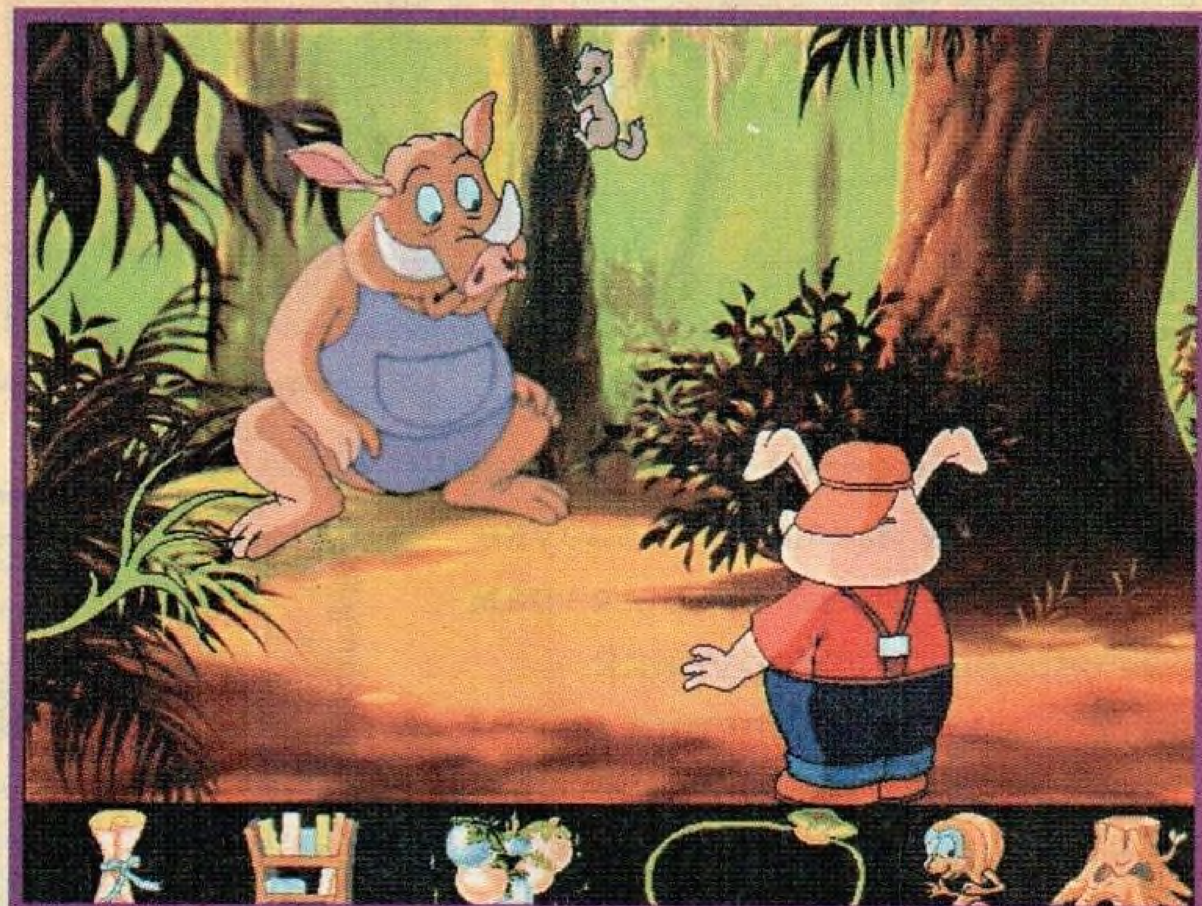
Серия про приключения Пятачка весьма разнообразна. В какие только передряги не попадает это бедное животное в поисках знаний! Все игры отличает интерактивность – на каждом экране можно кликнуть мышкой в десяток мест и увидеть небольшую мультяшную вставку. На сегодняшний момент доступно четыре диска про этого представителя млекопитающих.

ПЯТАЧОК СДАЕТ ЭКЗАМЕН ПО АНАТОМИИ

После того, как он провалился на экзамене по анатомии, его дружок – Кирюша-волшебник – помогает ему, заслав в Страну Знаний. Путешествие пройдет по органам человеческого тела. Впрочем, все будет достаточно пристойно: эти органы выполнены из дерева, цветочков и камня. Достаточно забавно наблюдать глаз-цветок, который ежесекундно жмурится из-за бьющего в него света. Пятачок вынужден пройти по всем уровням, поговорить с целой уймой языков, мышц, сердец и т.п., решить несколько квестов в духе "найди мне молоток и мухоловку". Попутно можно сыграть в мини-игру – отгадывать в локации "Ухо", на каком инструменте играет маленький негритенок, непонятно как туда попавший. Крайне целомудренно рассказывает о зарождении жизни доктор Клык, который очень мил, несмотря на страшную фамилию. Игре сопутствует небольшая викторина, а если не сможешь ответить на ее вопросы, под рукой всегда учебник, в котором можно потренироваться, не боясь растерять бонусные крупицы мудрости.

ПЯТАЧОК И РАЗНЫЕ ЗВЕРИ

Жил - не тужил в своей деревеньке Пятачок и прочие хрюшки. Но пришла беда – настала великая засуха. Заболели все пятачковы односельчане, и только он может их спасти от неминуемой смерти. Для спасения больных ему придется пройти сквозь волшебный лес, буквально нашпигованный всякой живностью, ответить на несколько дюжин вопросов викторины и раздобыть целительную микстуру. Она находится в жемчужине аж на берегу океана, так что идти придется долго.



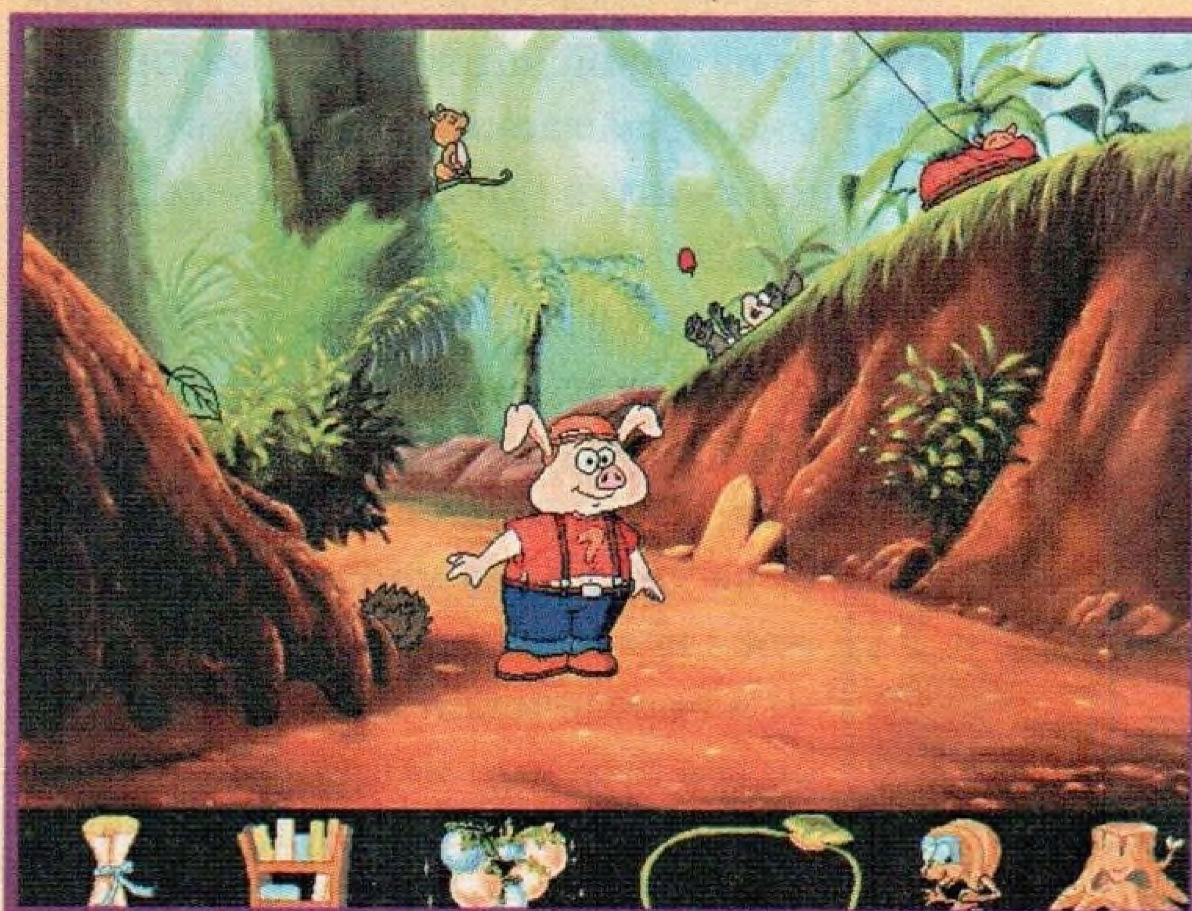
В этой части много мини-игр, тренирующих сообразительность, музыкальный слух и повышающих внимание.

В основном речь в игре идет про млекопитающих, и вы узнаете о них много нового. В частности, почему зебра полосатая, как писает слон и почему орангутанг ходит с сжатыми кулаками.

ПЯТАЧОК В ЗАТЕРЯННОМ МИРЕ

На сей раз совершенно неожиданно Пятачка во время прогулки с другом Кряком забрасывает в неизвестный мир. Там их с утенком встречает Бог Солнца, который просит о помощи. И Пятачку приходится исследовать еще один мир, населенный феями, волшебниками и драконами. Здесь он встретит множество интересных персонажей – от вредной маленькой Мышки до зубастого Дракона. Бояться, впрочем, не стоит – знания физики выручат малыша. Изучив учебник, вы с легкостью ответите, почему яйцо с одного конца пустое; как появилось название "коктейль"; почему крышка канализационного люка круглая и еще на многие вопросы.





Экранов в этой части больше, чем в предыдущих, - целых 26, и придется побывать во многих местах не по одному разу, чтобы в финале улететь на родину в факеле самой настоящей Статуи Свободы.

Кстати, круглым люк делают для того, чтобы он случайно не свалился вниз на голову техника.

Пятачок: назад в будущее

Когда Пятачок со своим другом утенком вернулись домой, они обнаружили, что попали в будущее. Родители Пятачка давно уехали из деревни, а на ее месте вырос целый лес непонятных механизмов и суперсовременных домов. Даже Дух Леса, исправно помогавший Пятачку в прошлых частях, обзавелся металлическим корпусом и сложной системой связи. Впрочем, все эти прибабахи не мешают ему помочь растерянному Пятачку. Как всегда, для победы требуется пройти долгую дорогу.

Его путь лежит к Архиву, в котором Пятачок надеется отыскать сведения о том, где сейчас живет его семья. Перемещаться он будет на морально неустойчивой машинке с голосом оперной певицы. Эта машина стараниями



Хрюши приобретет возможность нырять, плавать и летать, для чего придется решить несколько головоломок.

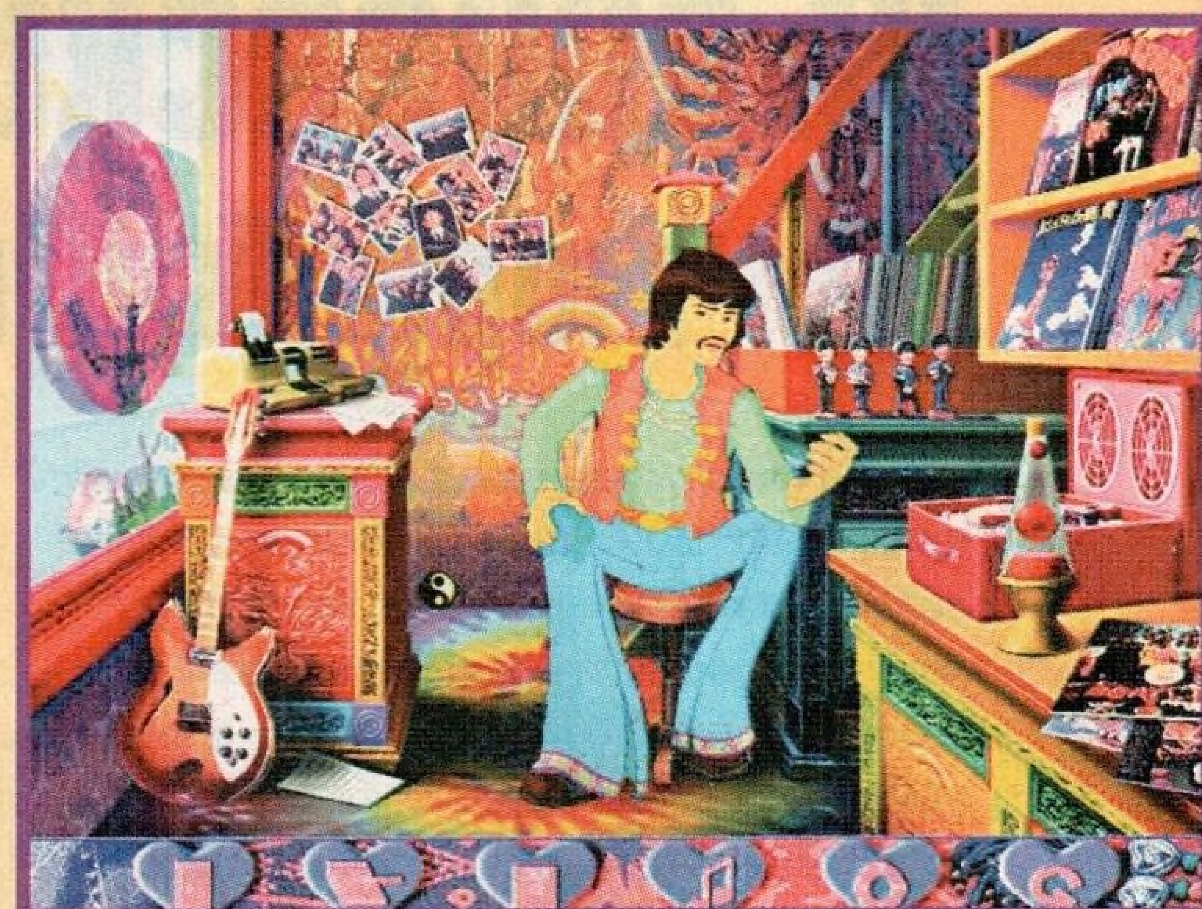
Эта часть немного сложнее предыдущих, и возрастные рекомендации у нее от 7 до 13 лет. Головоломки тоже значительно заковыристей. Скажем, теперь придется разбираться в схеме гидроэлектростанции, находить нужную систему тросов для подъемного крана, сортировать пружины по трем типам... Будет нелегко, а микросхем, которые отбирают за неправильно выполненные задания, всего четыре. Потеряешь все – и начинай игру с начала. Впрочем, Дома Знаний никто не отменял, и по-прежнему можно в спокойной обстановке проштудировать все вопросы.

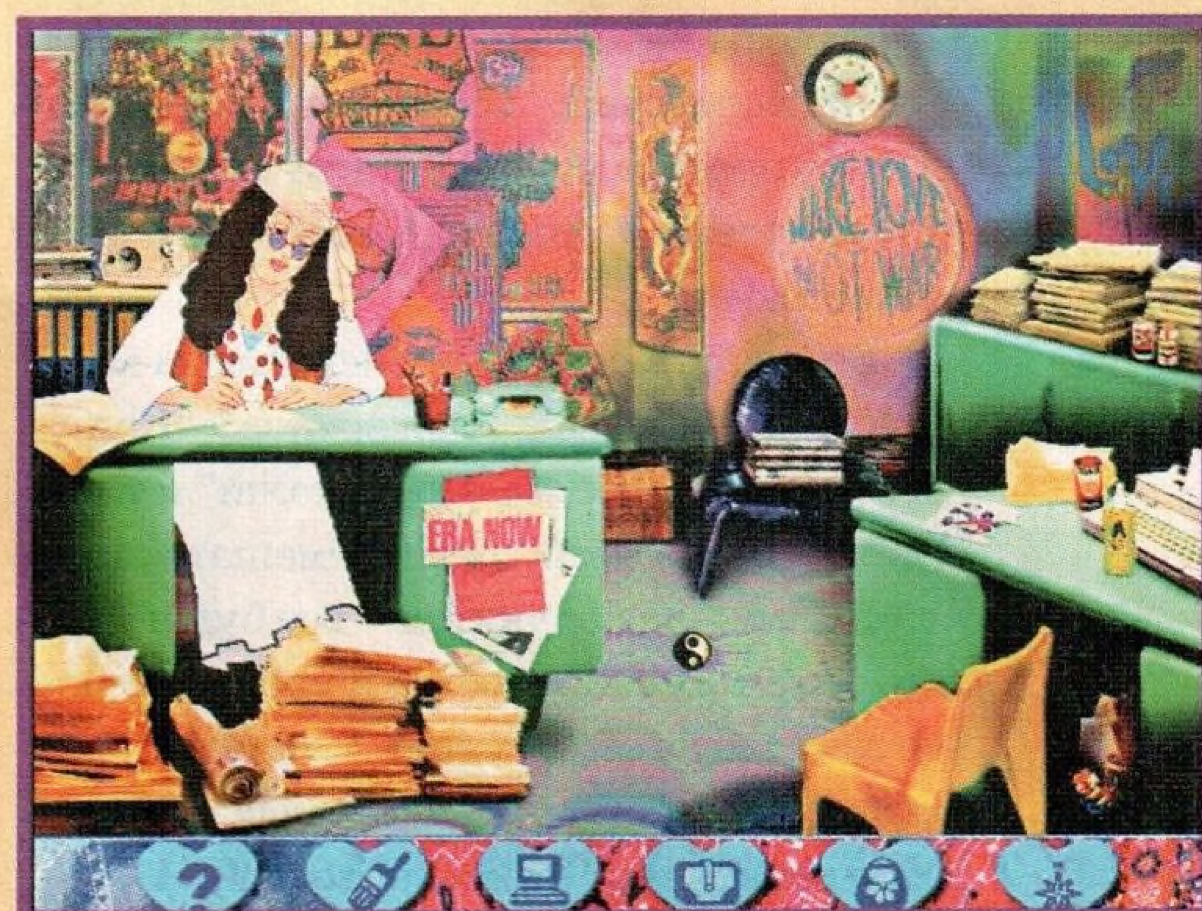
Приключения Джулии

Разработчик	Compedia
Издатель	Jade
Локализатор	Новый диск
Возраст	8-16 лет

Хотя на коробке игры и сказано, что это "романтическая игра для девочек", я не вижу причин, по которым в нее не сыграл бы парень. Суть этого квеста заключается в следующем: девушка Джулия попадает по случайной ошибке подруги в прошлое, а конкретнее - в 60-е годы. Там вот-вот должны познакомиться ее родители, но есть один мерзавец, который не хочет этого допустить. Дело осложняет то, что будущий отец Джулии Джимми - журналист, а мать Элис - борец за экологию, раскопавшая компромат на местного богатея, с дочерью которого недавно порвал Джимми. Да тут еще в дело вмешивается некий музыкант, с которым недавно рассталась Элис и про которого Джимми написал, что тот - бездарность. И еще как минимум пятеро настроены против "предков" девушки. В общем, Джулии предстоит распутать этот сложный клубок взаимоотношений, выяснить, кто мешает ее родителям, и вернуться в будущее.

У "Приключений Джулии" два различных сюжета, в зависимости от выбора, который вы сделаете в начале игры. Навыки дедукции отнюдь не помешают - по игре раскидана тьма всяких записочек, адресованных персонажам, в них всех надо разобраться, понять, чего хочет тот или иной человек, а потом в нужный момент предъявить. Также Джулия отличается тактичностью носорога, задавая самые обидные вопросы (например, спрашивает у брошенной девушки: "Ну и каково это - быть брошенной, а?"), после чего персонажи злятся. Задобрить их можно только подарками из своей сумочки, благо, они не кончаются. А предмет из будущего (вроде плеера) заиметь охота каждому.





Помимо всего прочего, есть смысл сыграть несколько раз в викторину по 60-м годам - дадут несколько подсказок.

В общем, если вам не чужды хиппи, вы знаете о том, что была такая группа "Битлз", и не равнодушны к вопросам экологии, тогда эта игра для вас.



Андрей Теодорович
ака Армеец *Q-Tuzoff*

“Бойцовский клуб” или мордобой на www.combats.ru

Почти полгода назад (17 марта) был открыт онлайновый проект “Бойцовский клуб”, проживающий по адресу http://www.combats.ru и представляющий собой огромный набор бойцовских арен для выяснения отношений между игроками.

В игре какой-то строго определенной цели нет, хотя в клубе верхом почета считается достижение максимального, 21-го уровня. Вследствие “боевой” направленности всего проекта получать опыт можно только путем победы над другими игроками и монстрами.

Все действие игры происходит на многочисленных аренах: “Зал воинов”, “Колдовской мир”, “Астральные этажи” и т. п. Что интересно, свободно перемещаться между ними не получится – все будет зависеть от ваших склонностей и уровня. Основное занятие на этих аренах – аннигилирование других бойцов и различных монстров, а также нахождение артефактов.

При первом заходе на сайт игроку предлагают зарегистрироваться (бесплатно) и прочитать свод правил из довольно большой “Библиотеки клуба”. Вопросы при регистрации самые обыкновенные, но есть парочка, которые встречаются нечасто: девиз и хобби. Генерация персонажа происходит автоматически, учитываются анкетные данные (имя, пол). Отдельно можно выбрать лишь его изображение. Сами понимаете, при подобной системе все персы равны с самого начала – демократия, однако...

Как видно из названия проекта, бой – это главная фишка во всей игре. Попробуйте представить пошаговый Mortal Combat. Довольно-таки сложно это сделать, скажу я вам. А вот разработчикам удалось не только придумать подобную систему, но и воплотить ее в жизнь.

Файтер перед началом нового хода выбирает “зону поражения” - в какую часть тела противника он хочет попасть (голову, корпус, пояс, ноги) и “зону блока” - область собственного тела, которую он хочет прикрыть (голова и корпус, корпус и пояс, пояс и ноги, голова и ноги). Его оппонент делает то же самое. Как только оба бойца выберут зоны и нажмут на “Вперед!!!”, выполнится удар. Идет проверка, попал ли удар атакующего игрока в “зону блока” защищающегося. Если да, то урон не наносится. Если нет, то, соответственно, наносится. После этого атакованный player сам бьет по обидчику, снова идет проверка и т.п. И так будет продолжаться, пока количество хитпоинтов одного из дерущихся не дойдет до нуля. Кстати, после поражения игрок не умирает, а только становится, мягко говоря, очень побитым. Здоровье восстановится со временем.

Также проверяется возможность критического удара (в этом случае, даже если удар попал в блок, наносятся стандартные, если же нет – двойные). В зависимости от области поражения распределяется дэмэдж: например, удачное попадание в голову снимет у врага наибольшее количество хитов.

После победы вы получаете определенное количество опыта. Причем существенно больше экспы можно получить за победу над противником, который тебя сильнее, и меньше – если он слабее. Разумеется, разработчики не допускают возникновения ситуаций, в которых зеленый новичок нулевого уровня будет драться с манчкином 21-го. Поэтому для новичков выделена отдельная комната боев, которую они только и посещают, пока не получат хотя бы свой первый level.

Также есть арены для обычных физических боев (не новичков), магических (только с применением магии) и групповых (стенка на стенку).

Теперь о самом интересном – прокачке персонажа. После набора определенного количества экспы можно получать “апы” (так в игре называются небольшие повышения, но еще не полноценные уровни) и сами level’ы. На что же тратятся драгоценные очки при получении достаточного количества опыта? У каждого перса с самого начала есть 4 характеристики: сила, ловкость, интуиция, выносливость, которые, естественно, надо прокачивать. Позже станут доступными еще несколько, к примеру, интеллект и мудрость. На что влияет каждый параметр, можно догадаться по названию. Не надо забывать вкладывать очки и в “умение обращаться с оружием”: ножи и кастеты, мечи, дубины и булавы, топоры и секиры.

Когда достигнете определенного уровня, можно будет выбрать свою “склонность”



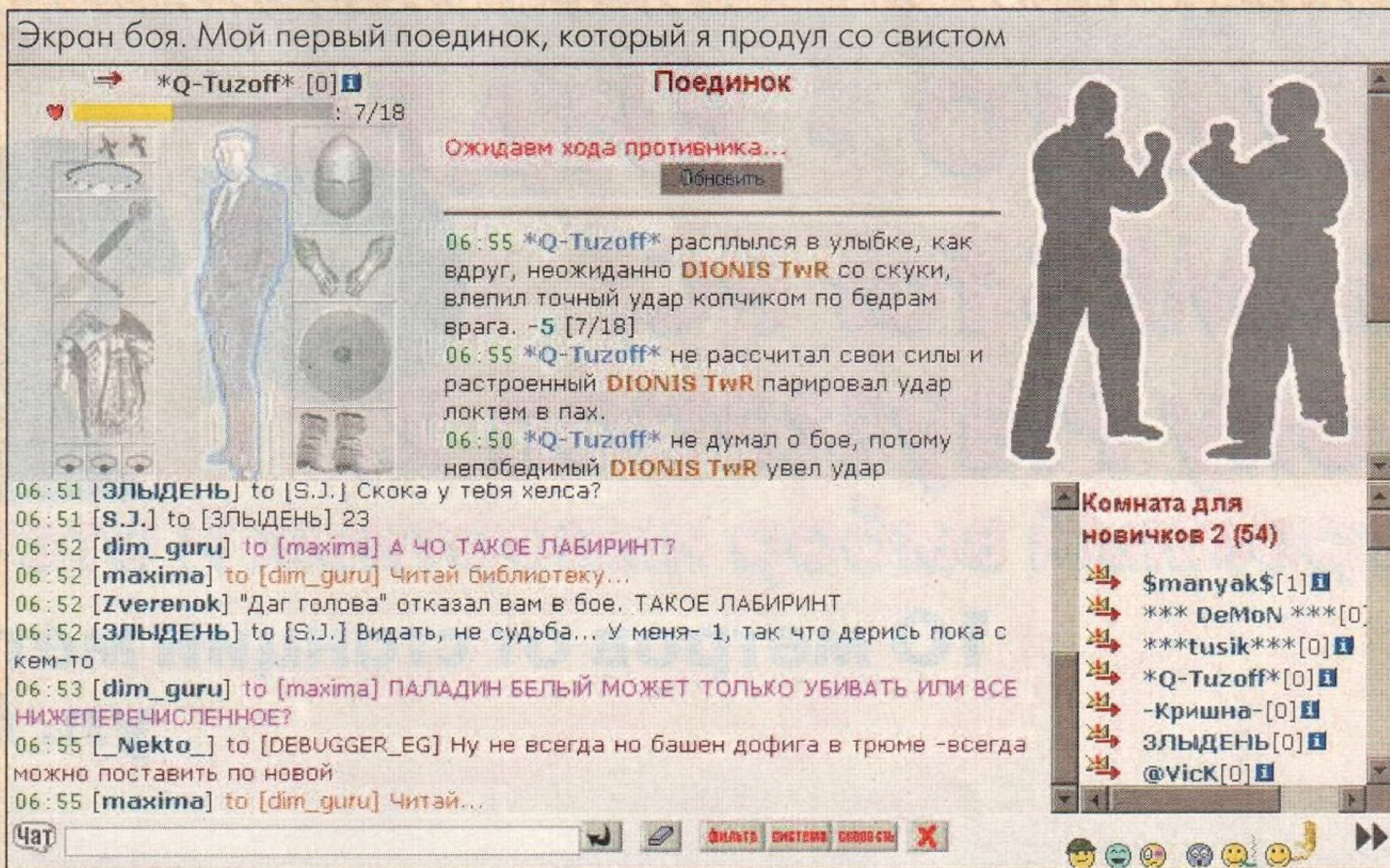
Добро пожаловать в “Бойцовский клуб”!

и вступить в одну из следующих фракций: Братство Света, Братство Тьмы, Хаос и путь Нейтральности. От этого выбора зависит дальнейшее развитие вашего персонажа. К примеру, достигнув успехов на поприще Света, можно стать паладином и следить за порядком на сайте (см. ниже). Причем в ту или иную фракцию можно попасть очень интересным способом, например, в Хаос попадают нарушители законов.

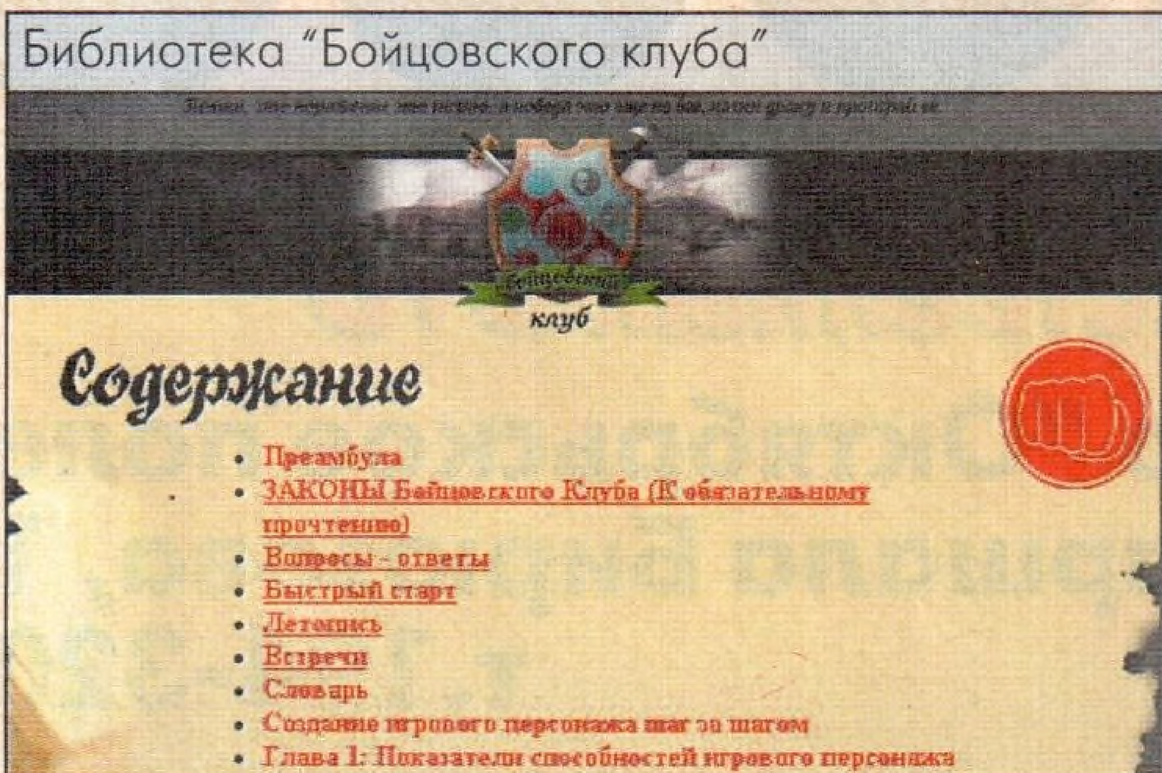
Что меня еще особенно радует – так это отличная чат-система сайта. Чат доступен всегда, даже во время битвы. Матерящихся личностей или флудеров встретить там практически невозможно – за подобные “шалости” применяются суровые санкции. За порядком следят особые игроки – паладины, представители Братства Света. Если что не так – они могут сослать члена клуба в лабиринт (жуткое местечко), взыскать с него штраф (оплата, конечно же, игровыми деньгами) или еще что похуже придумать. Как видите, разработчики придумали оригинальные альтернативы простому удалению эккаунта.

К минусам проекта можно отнести определенную “сырость” игры, да и многие разделы сайта пока не функционируют. На противоположной чаше весов - оригинальность идеи, хорошая организация, а также нетребовательность к железу и коннекту. Несколько тысяч зарегистрированных пользователей уже сделали свой выбор, попробуйте сами, не исключено, что забава придется по вкусу и вам.

Экран боя. Мой первый поединок, который я продул со свистом



Библиотека “Бойцовского клуба”



Project Entropia

Андрей Харенко aka RusSolo

Дорого быть Богом

Издатель	MindArk AB http://www.mindark.com/
Разработчик	MindArk AB http://www.mindark.com/
Жанр	MMORPG
Требуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 32Mb 3D-уск., 56K модем
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb RAM, 32Mb 3D-уск., 56K модем
Сайт игры	http://www.project-entropia.com/
Необходимый софт	Координаты клиента см. на сайте игры
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2122.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Так уж получилось, что on-line игры в России начинаются и заканчиваются "Ультимой". И этому много причин, даже не имеет смысла все их перечислять, вы и без меня знаете. Но в самом ближайшем будущем позиции" Ультимы" могут очень сильно пошатнуться. Почему я так решил? Да очень просто. Дело в том, что в стране Швеции есть такая фирма, как MindArk, которая полагает, что может осуществить самую настоящую революцию в мире MMORPG. Имя этой революции - Project Entropia. И MindArk имеет все основания так считать. Ну сами посудите. Мало того, что клиент игры полностью бесплатный, но и ежемесячная оплата также полностью отсутствует. Добавьте к этому приличный уровень графического исполнения и возможность не только играть, но зарабатывать самые настоящие деньги.

С вас 6642 коробка

Обычно при рассказе об очередной MMORPG финансовая сторона обозревается в самом конце, но только не в этом случае. Да, клиент бесплатный; да, ежемесячной платы нет. Но, надеюсь, вы не думаете, что сотрудники MindArk альтруисты, готовые сделать игру такого масштаба лишь удовольствия ради? Дело в том, что в PE крутятся реальные деньги. То есть вы можете перевести со своей кредитной карты в игру самые что ни на есть реальные доллары (1 доллар = 10 PED, так официально называется валюта на Калипсо). Можно, конечно, заниматься собирательством, но заверяю, что поиск даже десяти денежных единиц займет просто гигантское количество времени. Будет гораздо проще узнать, у кого из знакомых есть валютная карточка и дать им тройку долларов. Потом попросить, чтоб они осуществили перевод трех долларов в игру с этой карточки. А тридцать PED'сов - это хороший стартовый капитал, с которым не грех и в магазин идти. Самое главное, что транзакции можно осуществлять не только в игру, но переводить деньги на карточку, правда, налог на обратный перевод будет достаточно весомым.

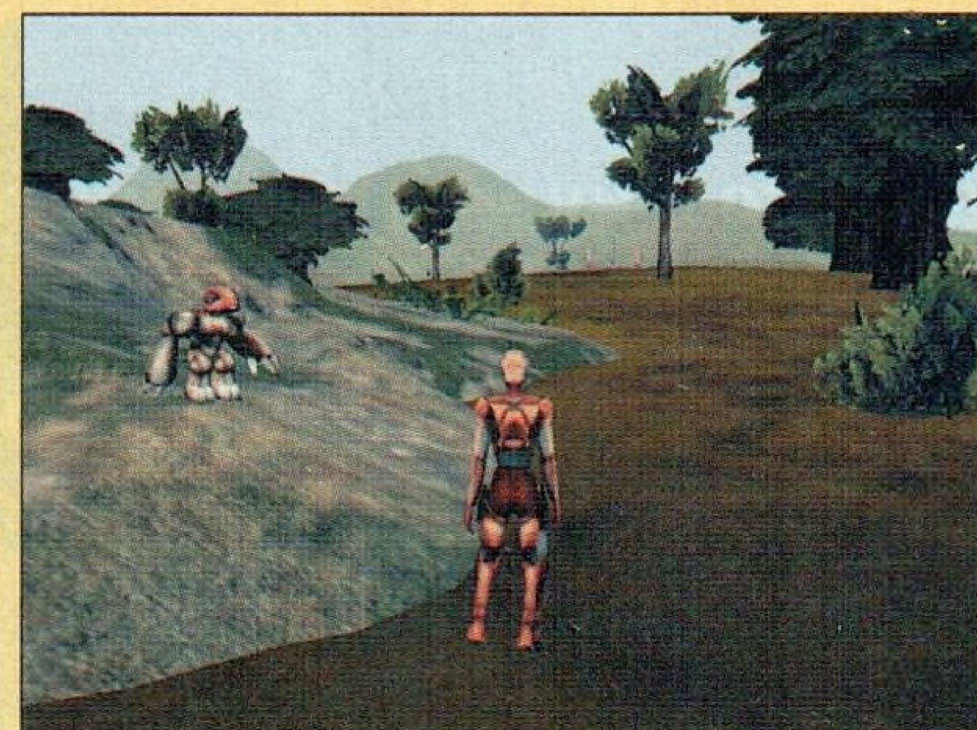
У тебя в голове мозги или кю?

Первым пунктом в вашем погружении в "Проект Энтропия" будет скачивание клиентской части игры с официального сервера (221 Mb). Далее программа сольет с сервера необходимые обновления, и останется только заполнить запрос на предоставление эккаунта. Последний будет поставлен в очередь ему подобных, причем время предоставления доступа к игре варьируется. Мне прислали имя и пароль на следующий день, а одному знакомому вообще через две недели. Но, наконец, доступ к PE получен, и игра коннектится к серверу.

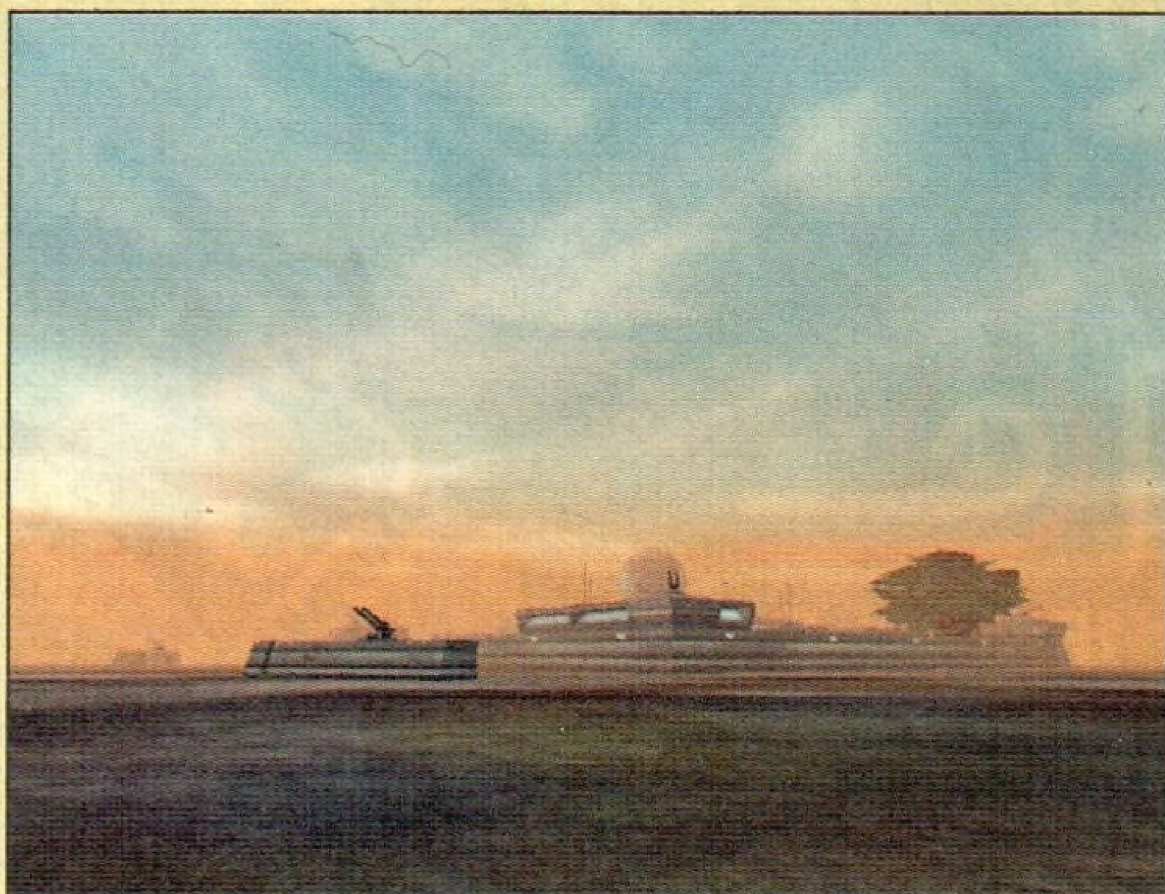
Как и в любой нормальной RPG, перво-наперво вы попадаете в экран генерации персонажа. И если вы планируете поколдовать над характеристиками или классами, то спешу вас разочаровать. Ничего такого не предусмотрено (за исключением выбора пола). Весь экран генерации отведен под настройку параметров тела вашего персонажа. Выбирайте рост, вес и, наконец, самое главное по мнению разработчиков – черты лица (на подгонку которого выделена половина всех изменяемых параметров). Хотя, по правде сказать, сколько я не применял на себя халат пластического хирурга, мне так и не удалось получить приличную человеческую физиономию.

В ходе генерации персонажа умения не рассматривались по одной, очень простой причине: вы все умеете изначально, правда, на нулевом уровне. Классы в игре отсутствуют как класс (каламбур, однако!). Теоретически игрок может стать специалистом во всех предусмотренных навыках, поскольку разработчики концептуально отказались от какого-либо скиллкапа. Впрочем, в один прекрасный день вы поймете, что на прокачку умения до очередной ступеньки мастерства могут уйти недели, а то и месяцы.

Прокачка скиллов осуществляется двумя путями - непосредственным их юзанием или в городах за наличные (как тут не вспомнить "Аллоды", хотя в отечественной игре за это удовольствие не приходилось платить долларами). В настоящее время имеется порядка пяти де-











сятков умений, но разработчики уверяют, что в зависимости от потребностей игроков будут вводиться новые. А если посмотреть, за что эти умения отвечают, то могу ответственно сообщить - почти за все. Жаль вот только, что нет ускоренного бега и прыжков.

На речке, на речке, на том бережечке

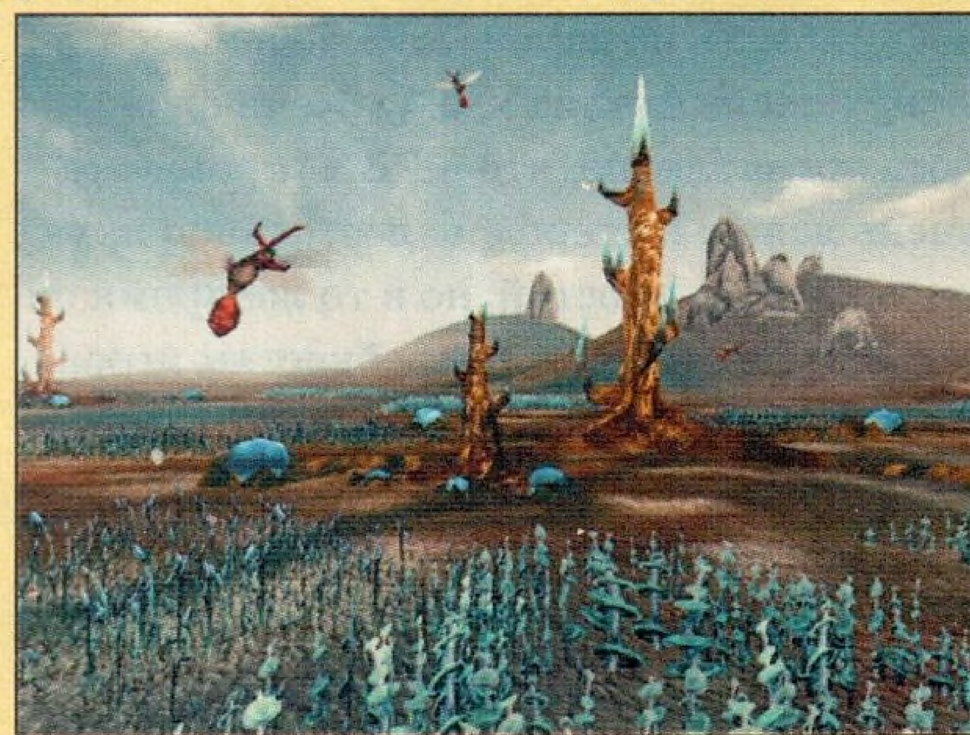
Установлено, что место вашего появления на планете Калипсо выбирается случайно, так что есть вероятность, что вам придется тут же уносить ноги (мой знакомый не успел их унести и был захрумкан представителями местной фауны). По игровым меркам Калипсо огромна - площадь ее поверхности составляет 2900 квадратных кэмэ. Десяток климатических зон, каждая со своей флорой и фауной - каждый сможет найти уголок по душе. Хорошо еще, что никто не заставляет игрока мерить все это пространство исключительно ногами: разработчики предусмотрели простое и эффективное средство передвижения на дальние расстояния - телепорт.
Но и здесь имеется одно "но"! Вы сможете перемещаться между телепортерами только в том случае, если вам известно их точное местонахождение. Так что для начала в любом случае предстоит побегать. Не забыли разработчики и про погодные и природные эффекты - дожди и туманы, рассветы и закаты. Всего этого будет предостаточно. И если уметь грамотно ими пользоваться, то вы откроете много интересных игровых моментов. Засада в тумане будет очень неприятным сюрпризом для вашего врага.

Раз уж речь зашла о врагах... Противников в наличии великое множество. Первая группа - фауна планеты, в основном представленная травоядными, но водятся и опасные хищники. Скорость монстров этой группы различна, встречаются как черепашьи бега, так и бешеный спринт. Вторую группу формируют мутанты, образовавшиеся из поселенцев первой волны, испытавших на себе оружие роботов с соседней планеты.
При встрече с ними руководствуйтесь простым правилом: уносите ноги. Но это пока вы слабенькие, а в будущем все зависит от вас. И последняя, самая опасная группа - те самые роботы. Главная фишка роботов заключается в возможности модифицировать себя. Такого раньше в ролевушках не встречалось. Вы только представьте: перед вами робот, практически идентичный тому, которого вы буквально порвали несколько минут назад. Только теперь рвать будет уже он...

Хотя все это пока еще в разработке. Зона, доступная для текущего варианта игры, явно не дотягивает до 2900 кв.км, да и многих "крутых" монстров пока не наблюдается. Но с каждым обновлением игра становится все лучше и лучше.

Ты что делаешь, хулиган?

Я сильно сомневаюсь, что вы готовы выложить десяток долларов за хорошую виртуальную винтовку, да не так сильно она вам сейчас нужна. Для начала вам хватит оружия за 10-20 PED'сов и приличного количества боеприпасов, гораздо важнее начать получать экспу. Текущей вашей задачей будет найти не обязательно маленьких (они иногда жутко опасные попадаются), сколько медленных монстров. И вот на них вам и следует оттачивать свое мастерство. Для этой цели вполне подойдут Allophil'ы и слабые андроиды, с которых вы будете "состригать" пусть маленькую, зато стабильную прибыль и - самое главное - приобретать драгоценный опыт. После достижения определенных высот в стрельбе (навык стрельбы – 40-50) появится смысл либо улучшить существующее оружие, либо



купить что-то более серьезное. И перейти к следующему разделу в списке жертв. И еще один интересный факт - среди игроков бытует мнение, что при долгом нахождении в одной области, скорость роста навыка замедляется, поэтому они советуют почаще менять место охоты. Кстати, не помешает понаблюдать за тем, как охотятся другие игроки: и определенный опыт приобретете, и свои возможности прикинете.

В отличие от охоты добыча ресурсов требует более серьезных вложений. Ведь на начальном этапе ваш бизнес будет убыточным. И только когда вы поднимете соответствующее умение до приличного уровня, вы начнете получать прибыль (чем выше будет умение, тем выше прибыль). Кстати, занимаясь шахтерской деятельностью, не забывайте о самообороне, для которой понадобятся либо навыки владения оружием, либо партнер-охранник. В PE нередки случаи, когда на человека, увлеченного мирным трудом, нападает монстр или представитель племени любителей легкой наживы.

Для добычи ресурсов в местных условиях вам понадобятся сейсмо-бомбы для вскрытия поверхности планеты, детонаторы – для подрыва этих самых бомб, экскаваторы руды для собственно добычи и для финальной стадии переработки - переработчик руды.



Принцип добычи очень прост. Установив бомбу в месте предполагаемого нахождения ресурсов, отходим на добрый десяток метров и, используя детонатор, взрываем ее. Если вы обнаружите руду, то детонатор начнет звенеть, показывая, что бомба потрачена не зря. Теперь вам пригодится экскаватор для добычи руды. Но, как известно, руда - вещь весьма тяжелая, много ее на себе не утащишь. Вот тут-то и потребуется применение переработчика, который переплавит руду в более компактные и ценные слитки (из трех порций руды выходит один слиток). Но изначально вы должны решить, будете ли добывать руду в случайных локациях (при этом часть бомб израсходована без толку) либо купите рудные карты, где будет показано расположение месторождений. В некоторых местах вы будете добывать сразу несколько видов руды, все зависит от ее залежей. А далее вы сможете либо продать слитки, либо использовать их для создания оружия или брони.

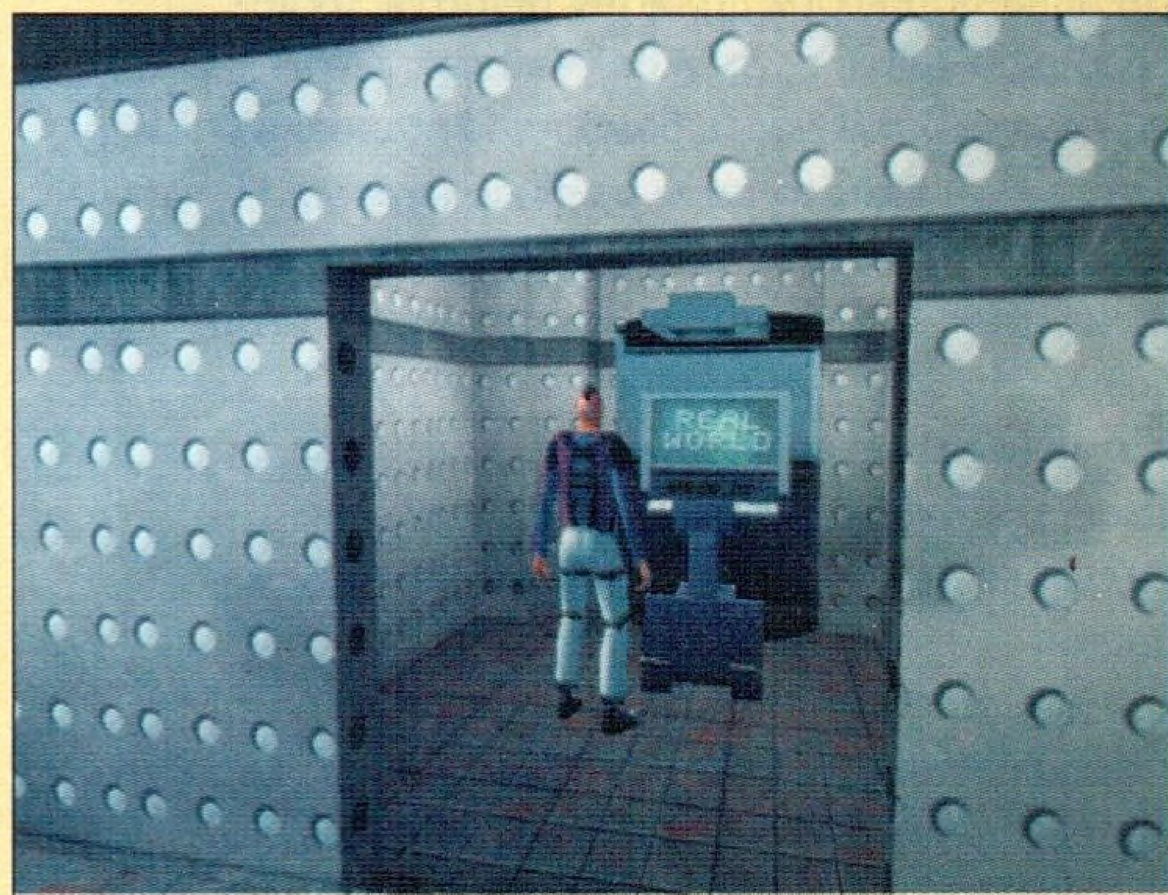
Вот и настало время рассказать о профессии оружейника. Для самого процесса вам потребуются терминал

"Armor/Weapon Construction Machine" и схема (blueprint по-игровому). Т.е. работать можно только в условиях стационара. К сожалению, пока ничего не известно о мобильных системах создания вещей. Не исключено, что они появятся в будущем. Изучив схему, вы узнаете нужное количество ресурсов для этого выделки изделия. Естественно, шахтеры будут иметь существенное преимущество, в сравнении с простыми игроками. У шахтера, сами понимаете, с ресурсами проблем не будет, а вот остальным придется покупать их в магазине или с рук. Но вот вы раздобыли все необходимое, дело осталось за малым - вложить схему и необходимые ресурсы в терминал. Чем выше мастерство игрока, тем более высокого качества изделия у него будут получаться. Иногда они даже будут обретать дополнительные свойства.

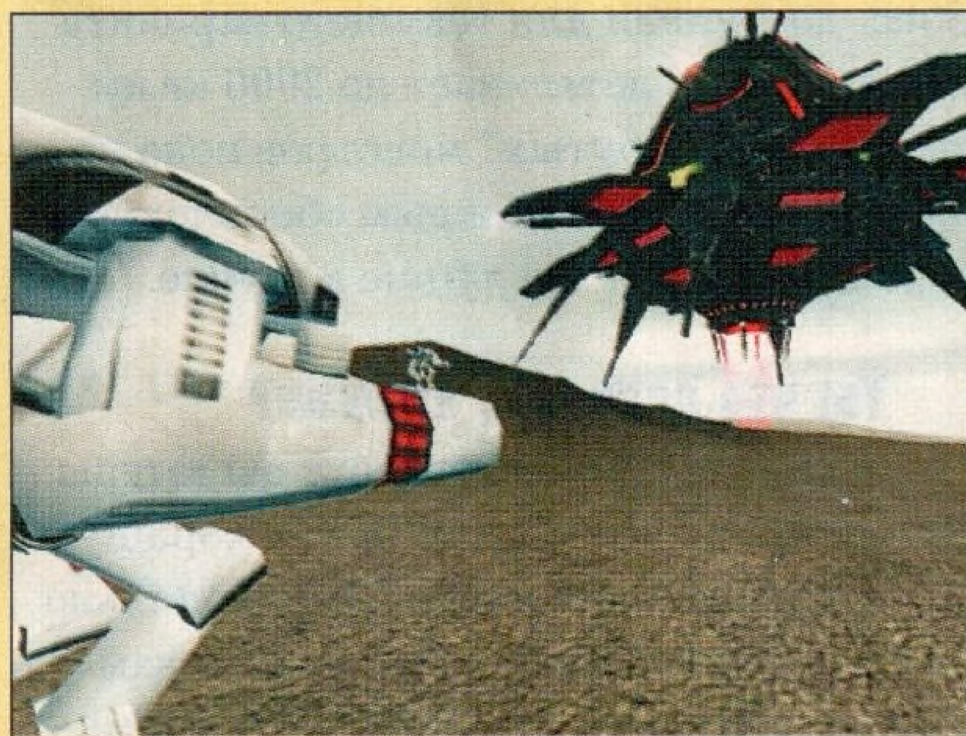


Мир не имеет будущего, если нет цветовой дифференциации штанов

Рюкзак новичка на редкость беден, не рассчитывайте найти в нем что-нибудь полезное. Все его содержимое сводится к двум комплектам одежды (женский и мужской) и пустой кредитной карточке, на которую можно и нужно положить деньги. Откуда их взять, написано выше, но как их применить? Разработчики постарались сделать все возможное, чтобы любой игрок нашел место, где смог бы их потратить. В PE присутствуют сотни разнокалиберных вещей, задача которых - сделать игру максимально интересной и привлекательной, причем некоторые моменты способны озадачить играющего с самого начала. Ведь тот факт, что мечи и различные резаки стоят на порядок больше самой крутой винтовки, наводит на мысль, что оружие ближнего боя является оружием "отцов". Прямо "Звездные войны" какие-то. Выбор доспехов также не оставит равнодушным любого среднестатистического игрока. Есть как простая статистическая броня, так и доспехи, которые дадут вашему персонажу дополнительные возможности. Хотя в настоящее время броня не имеет особой важности. Дело в том, что в случае гибели персонажа содержимое его рюкзака не пропадает. Продлится столь вольготное существование недолго - до ввода так называемой "страховки", механизма, позволяющего за определенную плату застраховать снаряжение и предметы в рюкзаке. Незастрахованные вещи будут оставаться на месте гибели вашего подопечного. Вот тогда игроки и начнут навешивать на себя всевозможные защитные фишки, ведь смерть перестанет быть проходным событием.



Еще один любопытный момент - наличие в игре помощников-андроидов и техники. Вы не только сможете покупать и продавать этих роботов, но и создавать их из подручных материалов. Естественно, андроиды будут отличаться по возможностям и характеристикам. Пока что информация по этому поводу достаточно расплывчата, но какова идея! (Нет, ну точно "Звездные войны"). Помните ролик HALO и несущиеся по холмам багги?



И последнее, на чем следует остановиться, - это фишки а-ля Sims. Прежде всего - возможность полностью обустраивать свое жилье по вашему вкусу и в соответствии с потребностями. Такой вот прикол, виртуальная обстановка за реальные деньги. Описание же всего остального оборудования способно занять не одну страницу, поэтому мы не будем этого делать. Да и данные пока еще не окончательные.

Ты, что дальтоник, Скрипач?

IMHO, среднестатистическому игроку местное управление и геймплей должны прийтись по вкусу. Уже через десять минут после начала игры у меня сложилось впечатление, что в PE я играю уже очень давно. Интерфейс достаточно дружелюбный и простой, но в то же время он полностью отвечает потребностям игрока. Все менюшки функциональны и не засорены посторонней ерундой. Джойстиков пока не предвидится (но это под большим вопросом, ведь обещана техника), но вот к мыши есть одно требование. Дело в том, что почти на любое оружие (стрелковое) вы можете навесить оптический прицел, и вот здесь-то вам и понадобится колесико scroll'а.

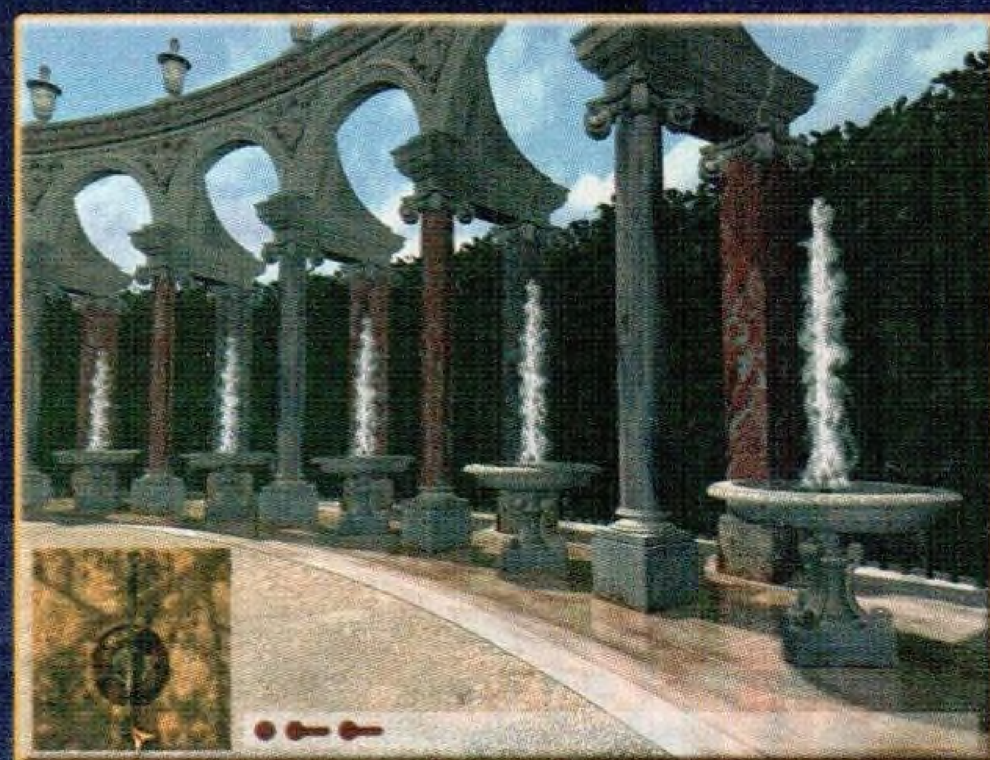
Конечно, графическая сторона игры уступает многим современным онлайновым RPG. Да, полигонов маловато, да, не такие яркие краски, как хотелось бы, но это все принесено в жертву скорости и пингу. В целом же все вполне приемлемо, особенно, если вспомнить, что за игру никто ничего не платит, а значит - никто никому ничего не должен.

Пацаки, туда!

И, конечно, я не мог не упомянуть о начале русского движения в "Проект-Энтропия".

Усредненный американец вполне может себе позволить выделить пару сотен долларов на все свои нужды в игре: оружие, обмундирование, жилье и технику. Ну а мы? Под "мы" я подразумеваю русскоязычных игроков. Я сильно сомневаюсь, что мы будем с удовольствием расставаться со своими деньгами во имя неопределенно-призрачной затеи разбогатеть. Нужно отдавать себе отчет, что в случае игры в "гордого" одиночку затея разбогатеть в PE столь же реальна, как бабушкины сказки. Вот почему в Project Entropia появилось первое сообщество наших соотечественников (на Калипсо их принято называть их societies) "Новая Россия". Ведь если представить недружелюбную встречу западного товарища, обвешанного снаряжением баксов на 50, с нашим игроком, укомплектованного на 5-10 долларов, то для последнего результат этого свидания будет плачевный. В случае же, когда наших игроков будет трое или четверо, результат будет в нашу пользу. Или встреча просто не состоится. Да и скооперировавшиеся игроки не только смогут выдержать гораздо более грозную атаку, но и быстрее разработают рудное месторождение. Да чего там перечислять достоинства кучкования и коллективных действий, и так все понятно.

Добро пожаловать на Калипсо!







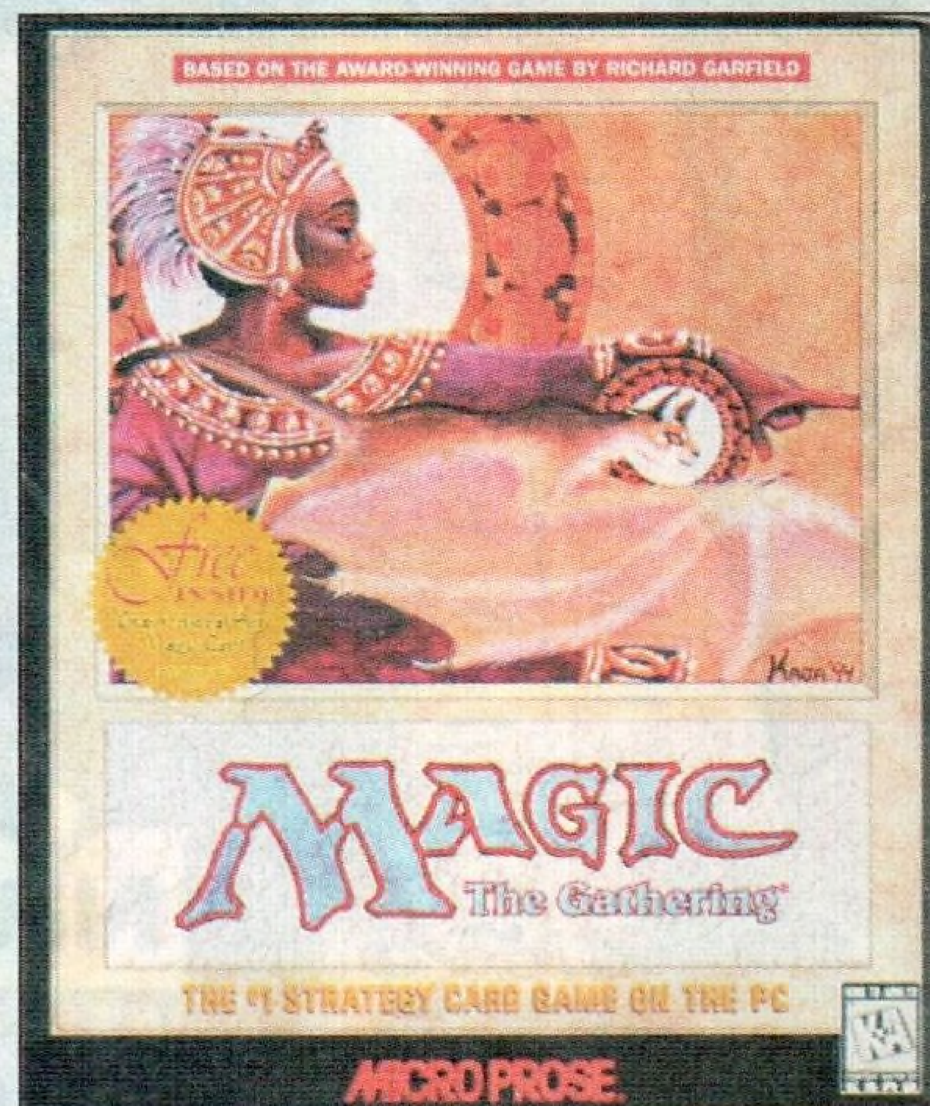
JGran & a.y.

Магия на линии

или как продать виртуальные карты за реальные деньги

В далеком 1993 году, когда компьютерные игры прочно обосновались на винтах миллионов пользователей, один американский математик придумал настольную карточную игру, которая стала родоначальником целого направления. Сейчас количество игроков в эту игру перевалило за 7 миллионов, ежегодно проходит около 100,000 турниров с суммарным призовым фондом в десятки миллионов долларов. Думаю, все уже догадались - речь идет о Magic: The Gathering.

Столь популярное явление не смогло не найти отражение и в компьютерных играх: компания Microprose выпустила свою версию Magic: The Gathering, рассчитанную на одного игрока. Однако скоро стало ясно, что в столь интеллектуальной игре машина не может стать достойным соперником человеку, а потому на свет стали появляться многопользовательские продукты. Наибольшее распространение получила бесплатная онлайновая игрушка Apprentice, которая позволяла устраивать дуэли по сети между двумя игроками. Игра представляла собой очень простую систему: минимум графики, окошко чата, карточная база и простейший рандомизатор последовательности карт. Несмотря на примитивность, Apprentice быстро завоевала популярность, так как давала игрокам возможность тестировать новые колоды и тактики, не отрывая мягких мест от не менее мягких кресел. Через некоторое время создатели Apprentice начали проводить онлайновые состязания, ставя в качестве приза дисплей настоящих карт. И вот тут проснулись истинные хозяева M:TG – компания Wizards of the Coast. Береговые волшебники быстро сообразили, что сетевой вариант игры довольно серьезно отбивает у игроков желание покупать карты, а потому Apprentice был обречен: после непродолжительной разборки он перестал существовать как самостоятельный проект. А через некоторое время Wizards of the Coast объявила о создании своего онлайнового варианта игры – M:TG.



Все, как в жизни

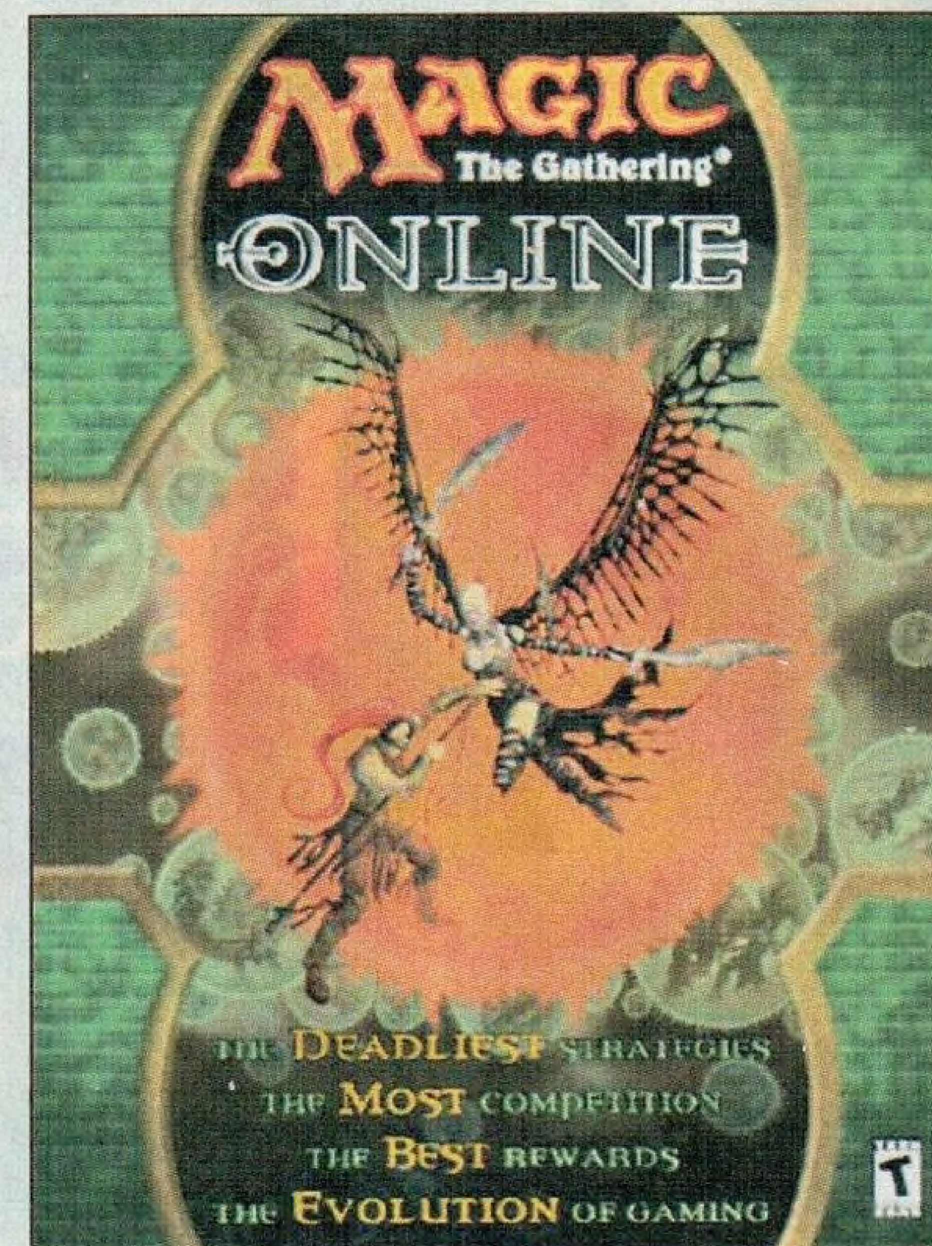
С самого начала "Магия-на-линии" задумывалась как коммерческий продукт, который должен стать идеальной альтернативой настольному варианту. А потому вся околоигровая механика максимально приближена к жизни: для того, чтобы играть, тебе нужна колода; для того, чтобы собрать колоду, ты должен купить или выменять нужные карты. Хочешь сыграть в турнире - заплати вступительный взнос, но если уж тебе довелось выиграть – получи приз. Все, как в жизни, – одно отличие: карты полностью виртуальные. У каждого игрока есть виртуальный обменник, где хранятся все его "накопления", есть возможность создавать коллекции и меняться картами.

Основное отличие M:TG от прототипов в том, что игра полностью автоматизирована и сама просчитывает все особенности взаимодействия карт. Если раньше игроки могли допустить ошибку, не зная того, как правильно срабатывает тот или иной эффект, то здесь игра сама подскажет, какие действия нужно реализовать. Это первая игра, в которой присутствует графика – все карты с оригинальными иллюстрациями, а некоторые даже имеют специальное "коллекционное" голографическое покрытие, встречающееся на настоящих картах.



Логин

Система участия в турнирах реализована легко и изящно. В зависимости от формата, игроку необходимо внести определенное количество билетов (один билет = 1$ USA) и заявить все, что нужно для игры (собранную колоду или купленные заранее наборы карт). Как только собирается достаточное количество участников – турнир начинается. Как и в реальной жизни, есть четкие временные рамки, не укладываясь в которые, игрок проигрывает. Каждая победа приносит рейтинг, каждый проигрыш рейтинг отнимает.



О рейтингах нужно сказать отдельно. В M:TG шикарно реализована система аватаров – персонажей, которые являются "представителями" игроков. При достижении определенного рейтинга аватары получают дополнительное снаряжение – шлемы, плащи, оружие и т.д. Таким образом, взглянув на игровой стол, сразу можно определить, насколько высокий рейтинг имеют твои оппоненты.

Так же, как и в жизни, игроки могут объединяться в кланы и команды, при этом внутри команды реализован свой собственный чат и ведется общий подсчет призов.

При этом в "Магии-на-линии" присутствуют некоторые вещи, которые в реальной жизни просто невозможно осуществить. Например, у каждого игрока в его личной базе данных хранятся все игры, любую можно просмотреть еще раз. Также в игру встроена удобная система для созда-



Главная комната

ния колоды (аналог популярного Suitcase), которая отображает, какие из карт есть в наличии, а какие следует приобрести.

Турниры и баталии

M:TG - это не только игра, но и огромный онлайновый портал, где собираются тысячи людей, желающих покидать карты Магии. Чтобы каждый игрок мог найти себе занятие по душе, игровое пространство разделено на специальные зоны.

Training Room – раздел для тех, кто только начал играть в МТГ. Обучающие игры и бесплатные тренировки стартовыми колодами.

Casual Play – игра ради удовольствия, без рейтинга и особых затрат. Здесь играют те, кому не интересны серьезные баталии или кто не хочет особо тратиться на сильную колоду. Также здесь играют в мультиплеер: формат 3 на 3.

Leagues – замечательное изобретение, не имеющее аналогов в реальной игре. Изначально игроки получают случайный набор карт, из которого собирают колоду и играют, пока Лига не кончится (около месяца). Здесь можно серьезно заработать призы, однако присоединиться имеет смысл только к новой Лиге, где все игроки в равных условиях.



Драфтовая комната

Premier Events – место, где играют серьезные игроки за серьезные призы. Обычно подобные турниры дороже, а призами на них часто становятся настоящие коллекционные карты.

Sanctioned Tournaments – зал, где проходят обычные, регулярные турниры с рейтингом и призами.

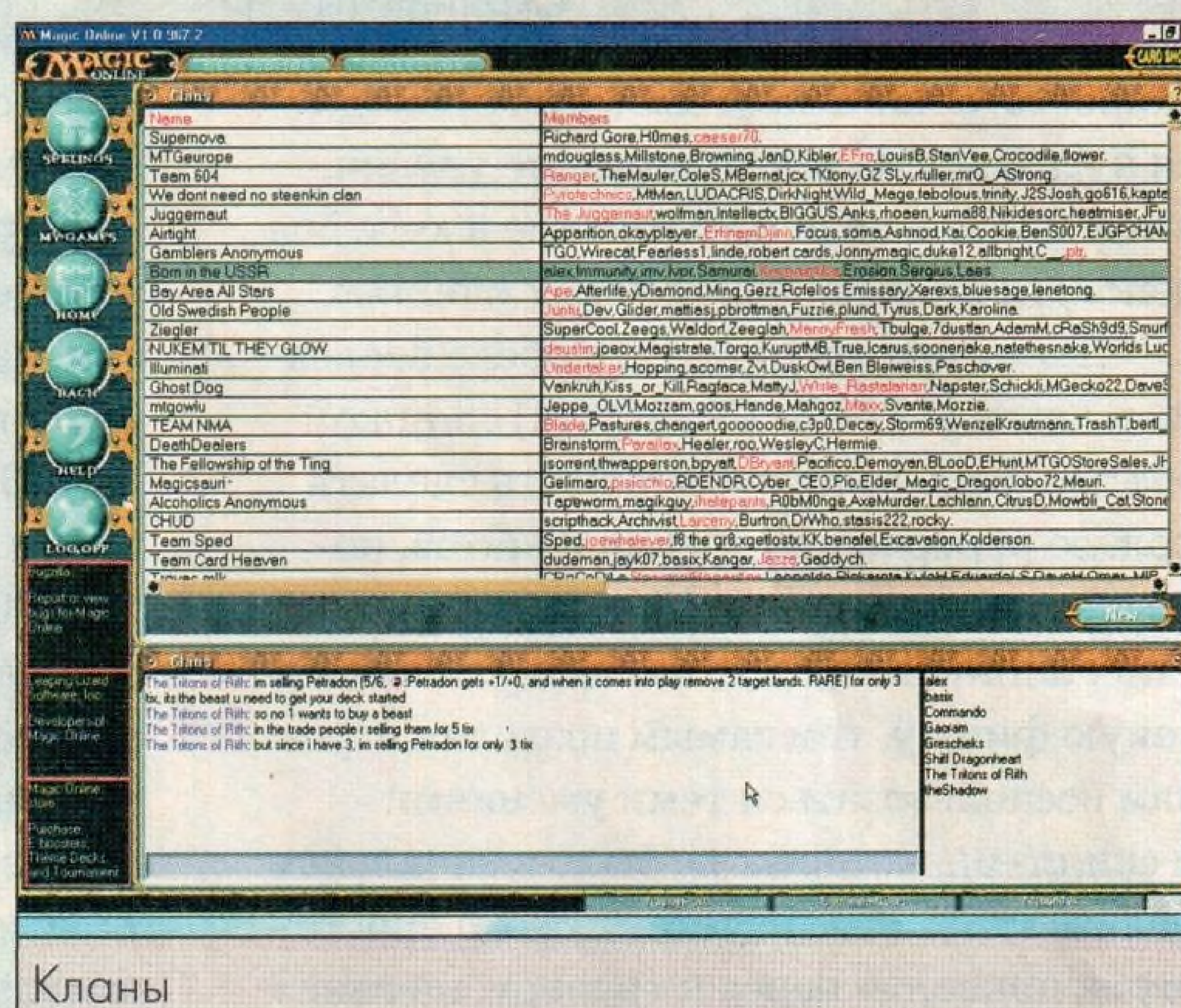
Помимо этого, есть специальный "рынок" для обмена и покупки карт, место для общения с модераторами и многое другое.

Халява не предусмотрена

Во время бета-тестирования опробовать все прелести M:TG могли тысячи любителей "Магии". Каждый новый бета-тестер получал кредит в 200 единиц, которые мог тратить на карты и билеты. Обычно этой суммы хватало, чтобы по уши закупиться картами, выиграть кучу турниров и тем самым получить еще карт.

Когда Wizards of the Coast объявили грядущие цены на виртуальные карты, у многих это вызвало недоумение – игровые наборы онлайновых пикселей стоили столько же, сколько и реальные карты в магазине. На множестве форумов игроки заявляли о том, что не собираются платить настоящими деньгами за виртуальные карты, если цены на них будут такими же, как и на их картонные аналоги.

Несмотря на все заявления, уже через две недели после релиза количество играющих в "Магию-на-линии" было вполне сопоставимо с последними неделями бесплатного тестинга, а число проведенных турниров перевалило за 500. Разумеется, в странах, где оплата услуг по кредитной карте вызывает некоторые проблемы, количество играющих резко



Кланы

сократилось, однако на общей массе это не сильно сказалось.

Где достать

Если трудности вас не остановили и вы все-таки намерены познакомиться с "Магией-на-линии", вам потребуется три вещи: эккаунт, сама игра и виртуальные карты.

Проще всего раздобыть эккаунт, правда, для этого придется раскошелиться на десять долларов. Правда, вместе с подтверждающим мылом приходит купон на эту самую десятку, который потом можно использовать для любых покупок в онлайновом магазине карт. Саму игру можно скачать: http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/downloadlinks , но весит она 309 MB. К сожалению, в России по-другому заиметь игрушку довольно сложно. Один из вариантов - найти на одном из специализированных форумов по МТГ человека, у которого игра уже есть, и выпросить болванку. На Западе в некоторых магазинах продают CD, возможно, через некоторое время они доберутся до нас или, по крайней мере, появятся в интернет-магазинах (уже появились - прим. ред.).

Хелпы включены в дистрибутив, а самая базовая информация для начинающих имеется на http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/articleprelaunch. Чуть побольше и покрасивее - на странице Magic Online http://www.wizards.com/magic/expert/magiconline/welcome.asp.

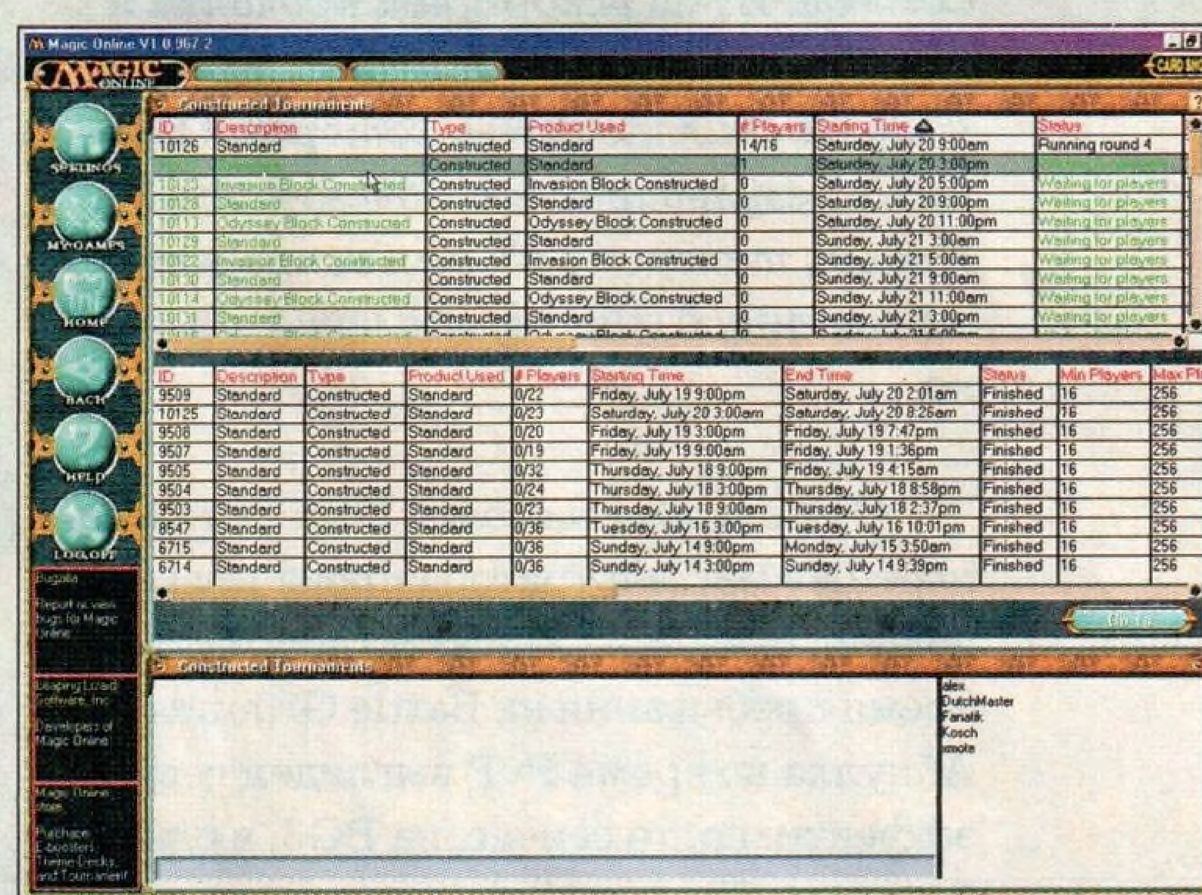
Карты можно покупать в онлайновом магазине http://magiconlinestore.wizards.com, а также выигрывать на турнирах. Билеты выиграть не удастся, однако их можно



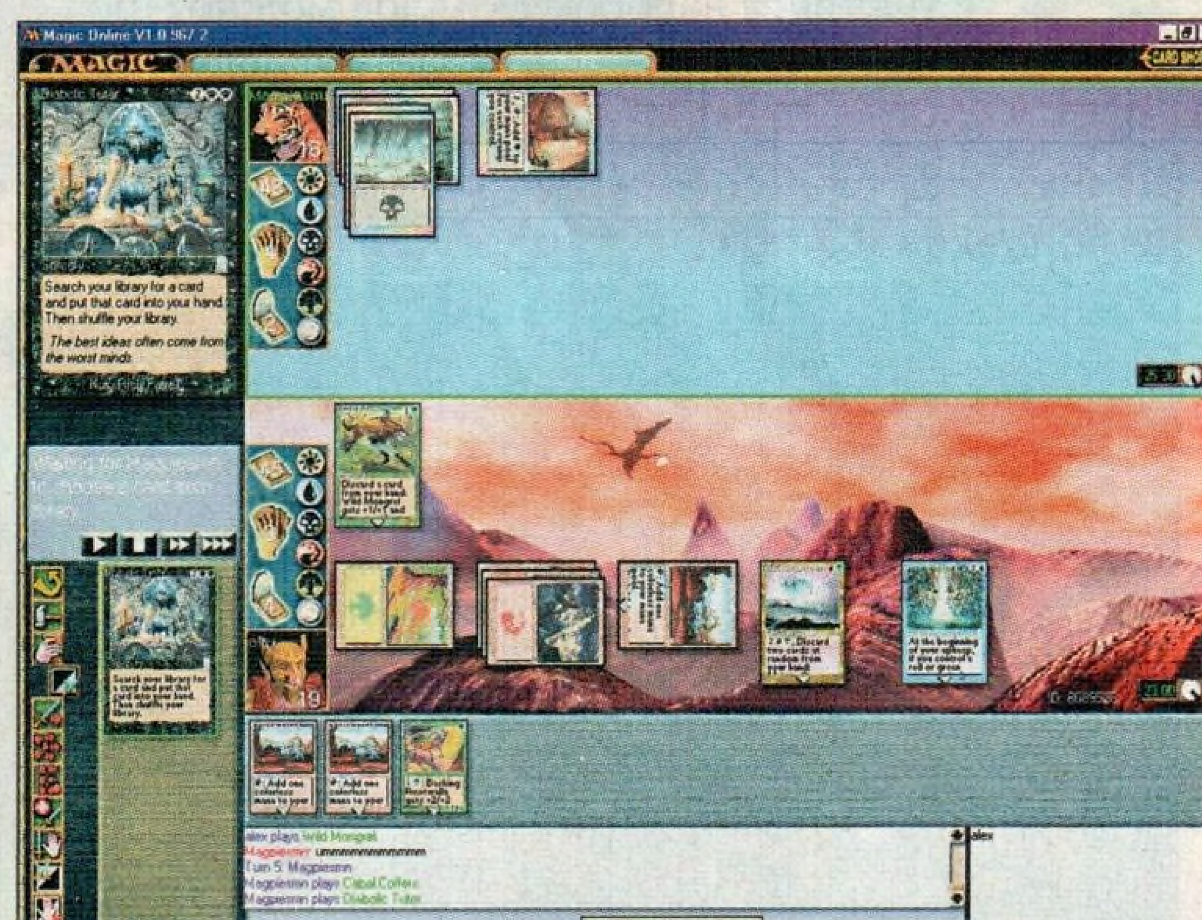
Settings, Клановая болталка, комната для обмена

поменять в Trading Post на лишние игровые наборы.

Адрес форума по M:TG (http://www.gameforums.ru/postlist.php?Cat=&Board=mtg) - там можно встретить людей, которые в это играли и смогут поделиться впечатлениями и дистрибутивом.



Constructed комната



Повтор игры, игровой экран



Коллекция

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey:
Dark Age of Camelot III

Издатель	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Разработчик	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Жанр	MMO RPG
Требуется	Pentium II 450 при 256 Mb RAM (Pentium III 450 при 128 RAM Mb)
Связь с Интернет	28800 (чем скоростнее, тем лучше)
Необходимый софт	Коробочная версия игры
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1992.html
Смотри на диске	Скриншоты

Постепенно мой инфильтратор Abdulla вытеснил Sotnik'а с позиции основного игрока. Сейчас он уже докачался до 34 уровня и продолжает набирать экспу, планомерно уничтожая всевозможных скелетов древнеримского происхождения в донжоне Catacombs of Corvoda. Из-за ускоренной прокачки я упустил возможность перераспределить Абдулле скиллпоинты, которая появилась в результате последнего патча. А жаль, теперь придется исправлять собственную ошибку медленно и печально.

Ошибка моя состояла в том, что я запустил у инфильтратора прокачку его основного скилла - Critical Strikes. Если во время пребывания на Battle Grounds I, Абдулла во время PvP выглядел весьма эффективно, то сейчас, на BG3, в единоборстве с Shadowblade'ами или Nightshade'ами ему иногда приходится очень даже туго. Охотиться на монстров с текущим набором скиллов можно еще без особых проблем, синих мобов Ab валит запросто, а вот с желтыми уже приходится пускаться на все возможные уловки, в том числе и на использование в ходе боя дополнительных отравленных клинков.

Жаль, прокачивал я его после последнего патча (#1.52 от 07 августа) слишком быстро. Ведь была возможность сделать полное перераспределение поинтов, потраченных на скиллы. Mythic Entertainment предоставила всем игрокам такую фишку, тем самым позволяя игрокам воспользоваться теми умениями и скиллами, которых не было в начальном релизе игры. Реализуется все это просто - игрок приводит перса к тренеру, щелкает на последнем мышкой и набирает в командной строке /respec all. И получает возможность заново распределить поинты по скиллам, с учетом всех ошибок, сделанных в прошлом. На удовольствие, впрочем, наложена пара ограничений: а) воспользоваться респеком могут только персонажи не ниже 20 уровня; б) они должны это сделать в пределах набора двух ближайших уровней после первого запуска пропатченной версии игры. Седьмого августа у Абдуллы был уровень ниже 30, а когда я понял, что ему не помешает респек - 34. Пролетел Аб мимо респека.

А посему ближайшие несколько уровней ему дадутся весьма тяжело. Да и на BG3 осталось пребывать недолго, до критической отметки 7200 realm points осталась всего пара тысяч. Полученные за реалм поинты очки позволили выбрать специальный скилл Dodge, который помогает лучше уворачиваться от атак противника. Начиная с 7200 RP или с 36 уровня стартует игра для больших мальчиков и девочек на Emain, где схватываются продвинутые игроки (до максимального 50 уровня включительно). О том, что это такое и с чем там подают пельмени я расскажу вам в следующем выпуске Одиссей, посвященных DAoC.

Правда, разработчики внедрили в игру еще один вид респека - для одного скилла. Но наступает сия разовая возможность исключительно по достижении 20 или 40 уровня и допускается только во время пребывания персонажа на этих самых 20 или 40 уровнях.

Весьма полезным новым скиллом для арчеров всех реалмов стал Camouflage, который становится доступным для Scouts, Hunters и Rangers на уровне 30. Его ввели для противовеса продвинутому скиллу киллеров See Hidden, который позволяет тем видеть "просто" спрятавшихся лучников.

Ушастик на Диком Западе

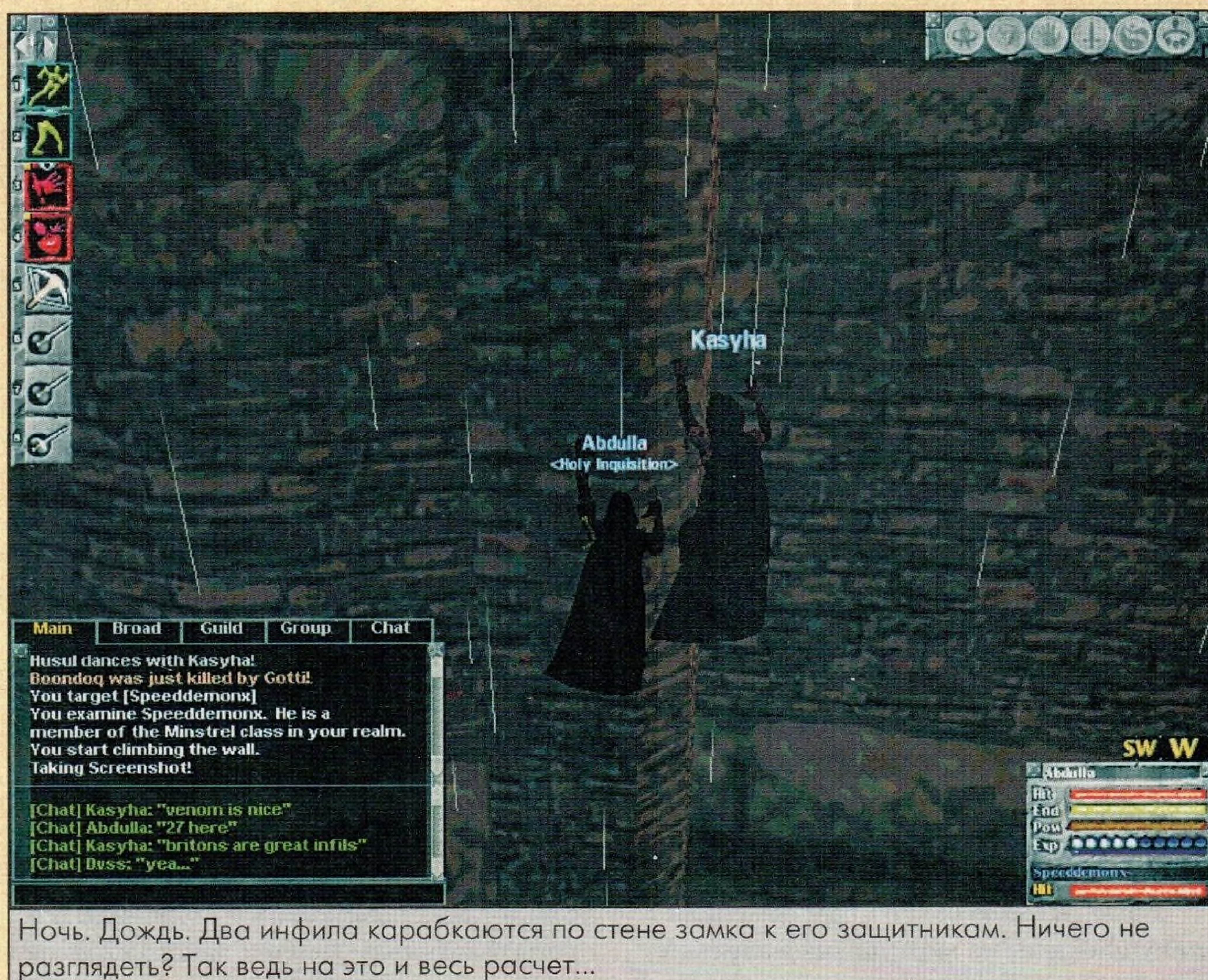
Естественно, я не мог себе позволить закрыть глаза на феномен PvP серверов. Так появился эльф энчантер Ushastick на сервере Mordred. Расу и класс я выбрал из расчета того, что мне хотелось, чтобы персонаж был достаточно эффективен как в бою PvP, так и во время прокачки на монстрах. Потому как мне хотелось поскорее прокачаться до критического 10 уровня, с которого и начинается охота на себе подобных. В качестве узкой специализации я выбрал Mana, получил 5 уровень, отспециализировался в энчантеры и от-

Разных зверушек встречал Abdulla во время выполнения квестов...





... да и Ушастик еще в детстве сталкивался с ними



Ночь. Дождь. Два инфила карабкаются по стене замка к его защитникам. Ничего не разглядеть? Так ведь на это и весь расчет...

правился из Hibernia в Albion. По той простой причине, что в этом реалме мне знаком уже практически каждый закуток и каждый монстр. Проблема переходов между реалмами в игре решается просто - с помощью портальных ожерелий и соответствующих магов-телепортаторов. Ожерелье экипировал, щелкнул на маге правой кнопкой - и ты переносишься из Tir na Nog в Camelot.

Неприятным сюрпризом стало для меня то, что альбионские NPC отказывались меня озадачивать местными квестами. А мне так хотелось помочь пареньку в конюшне выяснить, что произошло с его братцем и получить в награду весьма полезный на первых порах плащик... Не получилось. Зато поименованные гарды возле горбатого моста все так же исправно выдают способствующие ускорению прокачки таски. И на том спасибо.

Качаться энчантером оказалось действительно в удовольствие. Кастуешь себе помощника да натравливаешь его на подходящих по цвету монстров. Ежели дела идут удачно - хорошо, если не очень - практически всегда успеваешь унести ноги. До 10 уровня докатился уже через несколько часов.

Дальше начался форменный Дикий Запад. Здесь человек человеку волк по определению. Если видишь кого-нибудь издалека (и не расположен его убивать), то орешь первым "Hi! Peace?". Многие места в игре просто кемперятся - точки возрождения игроков и выходы из зон безопасности (по одному городу в каждом реалме). После возрождения на персонаже непродолжительное время висит запрет на агрессивные действия, как для других игроков по отношению к нему, так и для него по отношению к окружающим. За это время успеваешь восстановить утраченные в результате гибели поинты конституции и отойти подальше от кемперов.

Сначала я думал, что стану хорошим и правильным - буду нападать только на тех, кто меня обидел лично. Но после 10-12 немотивированных убийств мне это надоело, и я решил попробовать быть таким же, как все.

Первый клиент оказался стелсером-кобольдом, который сидел ко мне спиной, недалеко от горбатого моста - восстанавливался после схватки с монстром. Выбрав его в качестве цели, я отдал приказ моему пету атаковать. И подключился к процессу сам, благо Direct Damage спелл имеется. Через несколько секунд кобольд протянул ноги, а я огреб внушительное количество экспы. Подойдя к телу, я проанализировал свои ощущения. Ни малейшего удовольствия, зато есть мерзкое чувство, что сотворил не то гадкую подлость, не то подлую гадость. И тут я сказал: "Sorry".

И кобольд сразу же прислал мне сообщение: "Вот именно из-за таких как ты все и ненавидят энчантеров". Честно признаюсь, я опешил. Чего ты сюда, пришел, убийца-найтшейд? Любоваться закатами да рассветами над речкою? Для чего ты тут тренируешься на мобах?

Через несколько минут я опять увидел моего кобольда, и опять я увидел его первым и издалека. Можно было бы сделать резкилл, но вместо этого я подошел с намерением поболтать и произнес: "Привет, это я". Через минуту я был мертв и в свою очередь послал сообщение кобольду:

- Ну, что, теперь ты доволен?

- Нет.

- Что так? А чего не хватает?

- Вот когда я убью тебя несколько раз... И вообще, я приведу сюда своего прокачанного перса и буду тебя убивать и убивать...

- LOL...

Еще несколько убийств и я понял окончательно и бесповоротно: это не для меня. Меня раздражает, когда кто-то обрывает мою жизнь (как правило, именно в тот момент, когда ты этого меньше всего ожидаешь), но еще более противно мне отнимать чужие. Проверял я себя в течение целых пяти уровней - чем дальше, тем противнее.

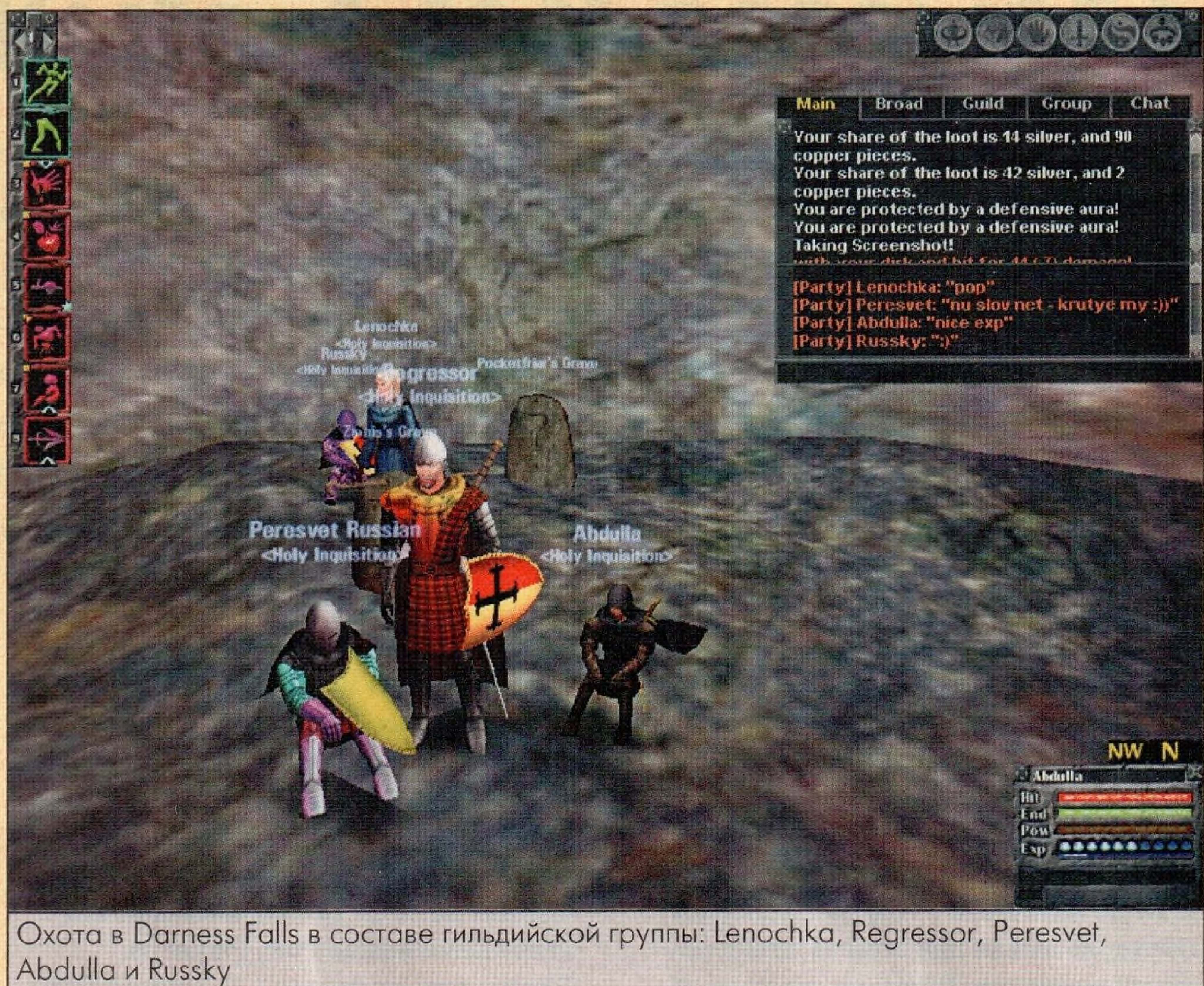
Хотя энчантеры действительно неплохи для такой жизни. Один из моих "соклассников" так меня достал, что его я убил с удовольствием. Он применял весьма противную тактику - просто натравливал своего пета на жертву, а сам прятался куда-то, не давая возможности ответить взаимностью. Получилось так, что я оказался свидетелем его атаки, и уже не упустил возможности сказать моему пету "Фас".

Само собой, народ на таких серверах сбивается в стаи-гильдии. На Mordred'е на 13 месте в списке самых крутых фигурирует русский Alliance (62 активных чара, принадлежащих 52 игрокам), который в момент написания материала даже удерживал под контролем замок Caer Erasleigh. Зачем гильдии нужен кип? Да хотя бы для того, чтобы поместить в нем захваченную реликвию. В этом случаю на всех членов гильдии распространится соответствующий бонус.

Что здесь неудобно (IMHO, естественно), так это невозможность узнавать с помощью простого щелчка мышки класс других персонажей. Вместо этого тебе общается, к какой гильдии он принадлежит и стоит ли его убивать в данную минуту (если он был совсем недавно мертв, то убийство будет простой тратой времени и ресурсов). Еще было бы здорово, если бы в каждом из реалмов присутствовали все необходимые тренеры, а то для дальнейшей специализации приходится все время возвращаться на "родину".

Подземелье Dakness Falls открыто постоянно для представителей всех реалмов и, хоть Ушастик туда не хаживал, я могу представить, какой беспредел там творится.

Хотя встречались мне на Mordred'е и приятные личности. Так с одним троллем-скальдом Killja мы сначала заключили пакт о ненападении, потом спасли поочередно друг дружку от смерти, а потом и предложили друг дружке убить друг дружку, чтобы получить за это дело экспу и гильд-поинты (которые здесь вместо реалм-поинтов). Убить - после того, как только-только достигли нового уровня и все-равно нужно было топать к тренеру. Скальд первым выдвинул эту идею, а через пару часов я ему ответил взаимностью. Что характерно, мы, не сговариваясь, поклонились убиваемому перед процессом. Жаль, что я никогда больше его не встречу. Прощай Killja. Прощай, Mordred.



Охота в Darness Falls в составе гильдийской группы: Lenochka, Regressor, Peresvet, Abdulla и Russky


Ушастик отпустил пета-компаньона и сел на землю. Через секунду Killja начнет его убивать

Одиссея без Sotnik'а

Revenant

Уже приличное количество номеров "Навигатор" выходит без традиционных "Хроник Ультимы", многих это радует, кое-кого печалит, а миллиарду красных китайцев вообще по барабану. Однако среди тех, кого такая ситуация не устраивает, оказался наш Главред. Прознав, что кое-кто из состава "Навигатора" все еще играет в Ультиму, БИБ произнес пламенную зажигательную речь, где обильно фигурировали выражения, вроде: "Народ ждет!", "Продолжи начатое!", "Пипл схавает!", "Открой людям глаза на настоящую УО!", "Урежу ставку!" и т.п. В результате получились, конечно, не хроники, но, тем не менее, нечто, я надеюсь, способное навсегда привить стойкое отвр... влечение и интерес к самой глобальной MMORPG всех времен и народов.

Для начала несколько сведений технического порядка. Играю я на OSI – системе официальных платных серверов Origin. Это и есть собственно UO. Все остальное, то, о чем недавно была главредовская статья в журнале, – ОСКОМ и прочее, – не более чем жалкая поделка, даже не поделка, а ... трудно подобрать эпитет, не выйдя при этом за рамки политкорректности. Впрочем, довольно об этом. Поговорим о шардах. Сотник играл на Пацифике, – одном из старейших, наряду с Атлантиком, шардов UO. Более того, Пацифик является реал-тестовым шардом. То есть все глобальные изменения в Ультиме, после первичной проверки на Test Center серверах, затем пробуют на Пацифике уже в реальных, так сказать, игровых условиях. Однако тут есть одно большое "но". А именно, страна, в которой мы живем, то есть имеет значение элементарное расстояние до UO, количество хопов, и как следствие, пинг. Ибо российским игрокам, дабы не было мучительно больно, следует играть только на европейских шардах, коих всего два: Европа и Драченфелс. Оба сервера физически находятся в Англии, связь до них одинаковая, а различие заключается в населении шардов. Если Европа преимущественно англоязычная, и большинство русских игроков находятся именно на ней, то Драченфелс (Drachenfels) – это шард с немецким населением, хотя все это конечно весьма условно. Английского хватает и тут, и там. Американцы тоже есть везде, как, впрочем, и русские. В силу определенных обстоятельств последнее время я играю именно на Драченфелсе или ДФ, как его еще называют, и тут следует сделать небольшое лирическое отступление в пользу коннекта.

Как известно большинство MMORPG очень и очень зависят от качества связи с игровым сервером. Однако Ультима и тут отличается тем, что она на 90% зависит от коннекта, а остальные 10% приходятся на быстродействие компьютера. Не будет скорости, не будет игры. До Пацифика с модема пинг 350, с сети – около 150. До ДФ у меня с модема было 130, с сети же не более 65. Как говорится, результат на лице. Без нормального коннекта невозможно PvP, Player vs. Player, – то, ради чего в UO играет большинство, не будем скрывать этого. С пингом 150 вполне можно убивать, и не быть убитым, однако до нормальной игры тут весьма далеко. Не стоит забывать, что у забугорных игроков ситуация куда лучше, пинг 20–30 для них нормальное дело. После 90 разница между коннектами немного стирается, определенную роль тут уже играет мощность процессора и количество оперативки, однако и тут ситуация, когда за тобой несется злобный lumber с vanq топором, даже при пинге 60 довольно напрягает. При 350 это однозначно серый экран при всех условиях. Отсюда собственно и некоторая однобокость статей Сотника, у которого не было возможности как следует вкусить эту сторону Ультимы. А причина одна – правильно выбранный шард.

Покончив с лирическими отступлениями, перейдем теперь к непосредственно предмету разговора, а именно к глобальным изменениям в UO, произошедшим за последнее время.

Как это было – Powerhour и самолеты в Торговом Центре

Изменения на ОСИ нарастали постепенно, ситуация требовала этого, ибо нынешняя Ультима, это вовсе не UO 1999 года или, тем более, года 1997, многие игроки недовольны сложившейся ситуацией со статлоссом, часто слышно выражение, что "с появлением Траммеля Ультима умерла" и так далее. Однако начать, пожалуй, следует не с этого, а с памятной трагедии в Нью-Йорке, которая отразилась и на мире Британнии. Как было заявлено, вследствие того, что многие игроки не способны выйти в Интернет из-за проблем, связанных с бомбардировкой торгового центра, ОСИ решила отключить house decay, то есть был введен авторефреш всех домов на всех абсолютно шардах, независимо от того, проплачен аккаунт или нет. Сие резко подняло цены на недвижимость, и ситуация, когда одноэтажный сортир на Траммеле стоил 1000000 gp, до недавнего времени не вызывала удивления.

Другой момент, о котором стоит упомянуть, это powerhour. Еще из "Хроник" известно, что powerhour – это час после обновления чаров на сервере (не путать с перезагрузкой шарда), когда игрок получает бонусы в прокачке скиллов в виде большего количества гейнов. Некоторые скиллы вообще стоило качать только в powerhour (aka burst, PH). До зимы прошлого года PH был жестко фиксиро-









ван к серверному времени. На ДФ начинался он в 0 по Гринвичу, или, если мне не изменяет память, в 3.00 по Москве. Если же вы по каким-либо причинам не отыграли свой PH вовремя, то при следующем заходе этим чаром, Powerhour начинался сразу. Отсюда какой вывод? Да, да. При определенной сноровке можно было пробарабанить два PH подряд. Такой бардак мало устраивал ОСИ, и в конце 2001 года было решено изменить систему powerhour. Теперь PH стал привязан не к общесерверному времени, а к конкретному чару. Более того, ввели специальный счетчик для удобства игроков, вызываемый командой "powerhour". На экран выводилось количество часов, оставшихся до следующего PH. Таким образом, для каждого чара теперь был свой burst, жестко прописанный раз в 23 часа. Начало его отмечалось вспышкой возле фигурки персонажа и звуковым сигналом.

Это как бы прелюдия к последующим изменениям, которые полностью перевернули привычный уклад жизни в UO, но одновременно каким-то образом (многие могут поспорить) частично вернули те времена до 99 года, когда и качаться было интереснее и играть веселее.

Экспа и Звезда Давида

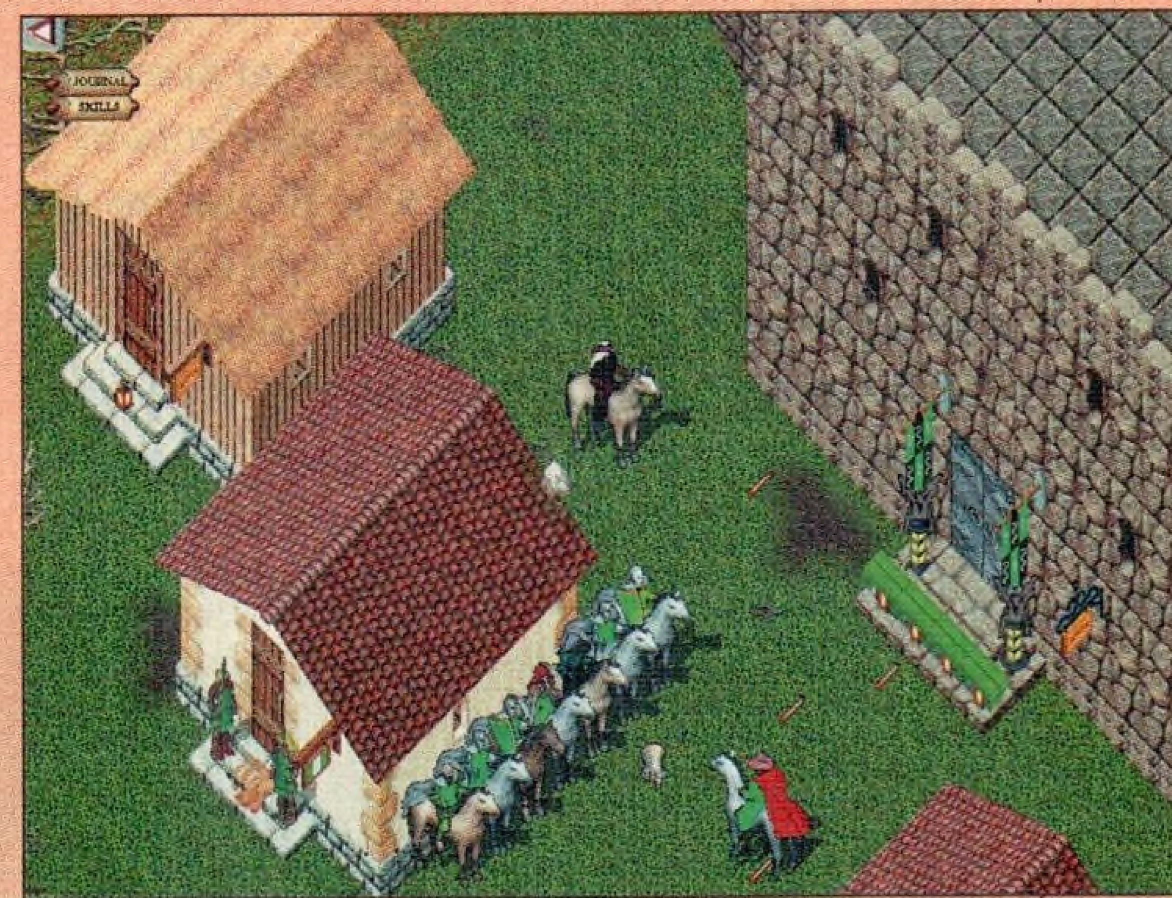
Первой ласточкой явилось введение системы Virtues. Это нечто совершенно новое в UO, до сих пор не имевшее прецедентов. Как известно в мире Сосарии нет определенного божества, управляющего всем и вся. Зато существуют несколько сил, олицетворяющие основы мира. Это и есть Virtues. Всего их насчитывается восемь, и все они представлены знаками/источниками (shrine) на карте Сосарии. Каждая из Сил обозначает то или иное человеческое качество, на чем по легенде и держится мир Ультимы.

Смысл всей системы Virtues заключается в накоплении поинтов за совершаемые определенные действия во имя выбранной дисциплины. При достижении максимума поинтов вам присваивается уровень, коих насчитывается три: Seeker, Follower и Knight. Каждый уровень в Virtues означает какой-либо бонус. Выглядит все донельзя пошло и попахивает экспой, манчкинством и прочими нехорошими вещами, однако рассмотрим на примере.

Первым из Virtues в UO вошло Sacrifice – на мой взгляд наиболее полезное из всех трех, что действуют по сей момент. Чтобы приобрести поинты Sacrifice необходимо пожертвовать всю свою славу (fame) определенному безусловно ивильному монстру, например, личу или демону, тем самым как бы освободив его душу от вечных страданий. Монстр исчезает в облаке разноцветных искр, а игроку идут пункты опыта. Достигнув уровня Seeker of Sacrifice, вы получаете страшно полезную способность self resurrection. Работает сразу при активации, причем все вещи с трупа автоматически прыгают вам в бэкпак. Активируются же все Virtues из папердолла игрока, для чего ненужный майлбокс заменили на симпатичную шестиконечную Звезду Давида, при нажатии на которую выскакивает меню из восьми символов, каждый обозначает ту или иную дисциплину. С каждым уровнем бонус становится все ощутимее, в случае с Sacrifice уровень Рыцаря дает право воскреснуть уже три раза в неделю, а не один, как в начале. Для предупреждения манчкинства жертвовать фейм можно только раз в 24 часа, и более того, со временем уровень вашего прогресса в Virtues постепенно снижается. Следующая введенная дисциплина – Compassion, наиболее легкая и, имхо, наиболее бесполезная. Достигается путем эскорта НПС, а дает право оживлять других игроков не с 1 HP, как раньше, а с 20%, 40% и 80% первоначального здоровья соответственно. Вам же непосредственно оно не дает ничего. Само собой эгоцентричные, самовлюбленные и зацикленные, как правило, на своей ненаглядной персоне ультимщики этого просто не оценили.

Краткий словарь ультимских слов и выражений

Hi – привет
Bye – пока
Back off – более развернутое "пока" с негативным подтекстом
Lol – выражение веселья
Rofl – бурное выражение веселья
Roflmao – еще более бурное выражение веселья, переходящее в истерику с непроизвольным мочеиспусканием и дефекацией. Как следствие, наиболее распространенное в Ультиме
WBB – West Brit Bank, Западный Банк Британнии. Наиболее шумное и лаговое место во всей Ультиме
Banksitter – человек, навсегда застрявший в лаге у WBB
Tram – Траммель, населенная половина шарда. Место, где выгодно ставить вендоров, и где курсор желтого цвета
Candyland – Траммель
Trammie – человек с необъяснимым страхом увидеть серый экран
Fel – Феллюка, наиболее спокойная и тихая половина шарда, и курсор там нормального цвета
Wanker – весельчак
Noto – шутник
Shittalker – общительный игрок
Counts – поинты, что дают за wanker'ов, noto и shittalker'ов на Фелле
Отмокать – сводить каунты в ноль



Пир LBR на костях UO2

Как и следовало ожидать, проект Ультимы Онлайн 2 благополучно помер, еще и не народившись как следует. ОСИ благоразумно решили не разрывать игровой контингент между двумя мирами (кредитка-то одна, кхе-кхе), а по-прежнему улучшать и апгрейдить прежнюю UO. Тем более клиент Third Dawn, позволяющий попасть в третий фасет мира – Ильшенар (Ilshenar), оказался настолько жутко глючным и тормозным, несмотря на массивную рекламную кампанию и вопли о новой эре в Ультиме. Собственно, давно назрела необходимость сделать доступ в Ильшенар в нормальном 2D режиме. Еще осенью 2001 года был анонсирован проект Lord Blacktorn's Revenge –

адд-он к UO, включающий в себя оба клиента, и пофиксенный 3D без необходимости скачивать километровые патчи, и привычный 2D клиент, однако включающий в себя новые графические элементы и дизайнерские находки от самого Todd McFarlane. Помимо новых монстров, брони, и прочих эффектов, клиент позволял заходить в Ильшенар в 2D режиме. Правда, в отличие от предыдущего клиента Ultima Online 3D: Third Dawn, новый Lord Blacktorn's Revenge (LBR), требовал апгрейда аккаунта. OSI не упустят случая содрать деньги там, где это возможно, – каждый играющий в Ультиму знает это с самого начала. Когда весной LBR появился в продаже, на коробке было два кода. Один, как и полагается, для создания нового аккаунта, а вот второй – как раз для апгрейда уже существующего.

К выходу ЛБР в мире UO произошло несколько событий, так называемых сценариев. Самый заметный из них был связан с нашествием Juka NPC на города Минок, Yew вкупе с появлением Chaos Dragoons – наездников на болотных драконах, новом творении ОСИ. Шестилапое отвратительное зеленое создание, требующее высокого, порядка 93, скилла для таминга, и нулевого скилла для владения оным. Более того, кузнец стал способен создавать доспех для этих зверей, причем из разных металлов. С появлением swamp dragons как снежный ком на игроков повалились все те неисчислимые новшества, что ОСИ так заботливо пестовали в своем несомненно извращенном сознании. Вслед за драконами на свет божий вылезло нечто вообще непотребное. Bog Thing – этакое ... этакое... создание... Короче, скриншот прилагается, ибо нет слов.

Из этой большой хреновины вылезают много маленьких, иначе сей процесс просто невозможно описать. Когда мы все это безобразие убиваем, внутри обнаруживаются семена растений. Тамагочи правят миром. ОСИ наконец-то обнаружили пустующую нишу в мире УО и креативно заполнили ее. Нынче каждый может, добыв вышеописанным способом семена, и купив у провизионера специальные горшки, выращивать собственную маленькую плантацию. Нет, не каннабиса, конечно, как бы сие не было забавно, но растений, причем их можно скрещивать, получать новые генерации... и так до полного выпадения из реальности. Всего было замечено около 14 поколений, причем последние способны производить не только семена, но и некоторые ресурсы, дающие чару временные резистансы, к яду, например, и прочие полезные бонусы. Нелишним будет упомянуть, что рост обеспечивается прорвой поушенов, усиленной работой алхимика и затраченной кучей регов. Иными словами, очередная жвачка для мозга налицо.

Помимо новых монстров и фич изменено графическое отображение некоторых старых, знакомых еще по Третьему рассвету, созданий. Например, единороги и ки-рины теперь, видны не как белые и рыжие лошади, а именно как единороги и ки-рины. Все звери Ильшенара стали доступны в 2D клиенте, изменилась прорисовка и привычных монстров, наверно вы сейчас бы и не узнали в жутком стальном, местами проржавевшем, крылатом и рогатом кошмаре старого доброго балрона. Демоны похудели, а Айс Фиенд потерял свою яркую окраску. Впрочем, довольно о клиентах, графике и прочих второстепенных вещах. Пора поведать вам о главном.

Изменения коснулись практически всего в UO. Начиная от скиллов и заканчивая изменениями в статлоссе для ПК. Если по порядку, то можно выделить три существенных момента. Изменения в скиллах, изменения в системе недвижимости, и полный пересмотр Феллюки. Начнем с самого простого – со скиллов.

Publish 16 и смерть адептам стоикам

Прежде всего, с введением паблиша отменили powerhour. Напрочь. Насовсем. Прокачка отныне стала забавным и увлекательным занятием. Вместо привычного PH ОСИ внедрили GGS или Guaranteed Gain System. Про данную систему можно говорить много и непонятно, наверно потому что сами разработчики ее до конца не поняли. Но если по существу, то суть ее в том, что она отслеживает гейны, которые мы получаем при нормальной игре, вне PH естественно. При получении очередной прибавки к скиллу начинает тикать счетчик, и когда подходит время очередного гейна, а мы его по каким-либо причинам не получаем (ну кто же не помнит застрявший таминг или пойзонинг?), GGS обеспечивает нам гарантированную прибавку к данному скиллу. С ростом скилла промежуток между гарантированными гейнами соответственно увеличивается. Конечно, никто не мешает получать прибавки и помимо GGS, система не исключает старую прокачку вне powerhour. Фактически, этот пассаж ОСИ как бы нивелировал разницу между такими разными в прокачке скиллами, как, скажем, боевые – наиболее легкие ранее и targed-based, вроде таминга, где слово "геморрой" было бы прекрасным синонимом. Теперь же и те, и другие одинаково отвратительно качаются, зато уж 0.1% в день обеспечен точно. Радует еще и то, что систему 8x8 для movement-based скиллов, таких как магери или хилинг, никто не отменял. Правда теперь гейн будет лишь в случае успешного использования скилла, или удачного (не fizzle) кастования спелла. Да, да, баг со свитком Earthquake и залоченной магери, когда можно было прокачать Evaluation Intelligence, не затратив ни одного реагента, теперь, увы, не работает.

Сами скиллы также подверглись существенным изменениям. Особенно ярко это заметно стало на тамерах и провокерах. Самых богатых людей Ультимы жес-



А вот и типичная плантация в одном из буржуазных домов. На мой наивный вопрос про каннабис хозяйка пришла в праведный ужас



Оно. Приложилось. Плод больного воображения Тодда Мак-Фарлана



Пока Yasma, также играющая на ДФ, писмейкает балрона, мой вирм довольно успешно грызет монстра. Ваш покорный слуга где-то там под брюхом вирма

токо и безжалостно опустили. Тамерам подняли планку для контроля над их животными, дракон, например, теперь слушается только команд игрока со скиллами таминг/анимал лоре не ниже 90.1/90.1. Кроме того, ввели такую вещь, как control slots. Теперь в статусе игрока помимо имени, статсов и денег, показывается количество использованных контрол слотов. Их всего 5. Присутствующее в игре животное, принадлежащее игроку, занимает определенное число слотов, причем число это зависит напрямую от вида зверя. Скажем, лошадь занимает 1 слот, а вот White Wyrm – аж целых 3. Больше, чем на 5 слотов, зверей взять с собой невозможно. Животные, находящиеся в stables, не учитываются. Если вы с вирмом или драконом за плечами попытаетесь командой claim достать еще одного дракона из конюшни, вас вежливо пошлют подальше. То же самое произойдет, если вы попытаетесь с драконом тамить другого дракона. Таким образом, ушли навсегда те времена, когда адепты стоики с пятью вирмами зачищали Дестард, гребя деньги лопатами, и имея при этом около 75% animal taming на чаре. Сам же процесс приручения теперь также изменился, если не сказать к худшему, но в более интересную сторону. Тамить из сейфспота теперь ни-ни, если зверь не может вас достать, исключая состояние парализации, то процесс таминга прекращается. Аналогично будет, если вы станете невидимыми в процессе приручения. Парализить зверей можно, но и тут есть своя гадость – затамленный с паралайзом дракон будет много слабее, чем затамленный без паралайза. Учитывая все эти обстоятельства, остается море тактических приемов приручения того или иного монстра. Я, например, имея типичный набор скиллов у своего тамера, а именно: Magery, Evaluation Int, Meditation, Resisting Spells, Animal Lore, Animal Taming, Veterinary, вполне обхожусь без паралайза. Тактика довольно проста. В случае с Белым Вирмом, который не способен дышать огнем, просто держим дистанцию в два тайтла, не давая ему ударить вас, а резист берет на себя эффект его заклинаний. При уровне grandmaster tamer или выше (да! теперь может быть и выше!), довольно большой процент попыток таминга удается, а не злит зверя. Если же вы не уверены в коннекте, то вполне реально дропнуть здоровье вирму перед приручением, оставив ему около 10 хитпоинтов. В таком случае зверь перестает вас атаковать и начинает летать вокруг, тут главное не дать ему задеть себя, иначе все придется повторять сначала. Многие игроки нынче используют на своем тамере скилл Peacemaking, который стал целенаправленым и более эффективным. Писмейкнув дракона или вирма, а эффект длится более 10 секунд, тамер начинает приручать его. Если попытка срывается, и зверь злится, то можно опять писмейкнуть, и так далее до успешного завершения.

В завершение саги о тамерах стоит упомянуть о новообретенной возможности прокачивать своего зверя. Скилл Анимал Лоре дает полную информацию о скиллах и статсах вашего животного. Прокачка зверя проходит быстрее, чем у игрока, достаточно лишь ходить с вашим драконом/вирмом/найтмарой и пр. на охоту за монстрами, как обычно, и вы увидите заметный прогресс. Для примера, вирм, затамленный мной в конце января, и до сих пор живой, имеет по 100% на каждом из семи скиллов, и при поддержке барда с писмейком (куда ж без него!) спокойно убивает балрона, что раньше было просто нереально.

Кроме прокачки зверь по прошествии недели от его приобретения и при условии регулярного кормления способен привязаться к вам. А вот это уже реальный плюс, меняющий все новшества в лучшую сторону. Табличка [tame] над фигуркой зверя меняется на [bonded], и вот сие означает, что ваш монстр будет автоматически реколлиться с вами. При смерти он превращается в pet ghost, который можно воскресить (!) с помощью ветеринарии. Как видите, не все так уж и плохо. Изменения отсеяли недоделанных тамеров, накупивших зверей и оккупировавших с ними все донжоны. Прокачанные же игроки получили только плюсы.

У бардов изменения еще более крутые, чем у тамеров. Во-первых, скилл Provocation стал difficult-based, что означает проверку на сложность при попытке спровоцировать все более крутых монстров. Картину, когда один провокер собрал в кучу весь Дестард, или заставляет двух балронов сражаться друг с другом, теперь так часто не увидишь. Во-вторых, эффект провока работает лишь при присутствии самого барда в поле зрения. Натравил и убежал – так теперь не покатит, монстры просто прекратят драться. Радиус действия скилла напрямую зависит от уровня Provocation данного барда. Компенсировано все это несчастье изменениями в Peacemaking'е и новым скиллом Discordance, пришедшим взамен ненужного Enticement. Как я уже упомянул писмейк отныне стал целенаправленным, если так можно выразиться. Теперь при попытке писмейка вам предложат указать конкретную цель. Если же вы вместо этого кликнете на себя, то произведете воздействие на область, обширное, и как следствие очень кратковременное. Прицельный же писмейк более долговечен и эффективен. Также способствует удачному провоку новый скилл Дискорданс, позволяющий понизить временно скиллы монстра и соответственно удачнее спровоцировать.


Звездочки вокруг Блад Элементаля – это эффект скилла Дискорданс

Определенные бонусы в применении провока дает новая система музыкальных инструментов. Отныне каждый инструмент, будь то балалайка или тамтам, имеет ограниченное количество зарядов, от 400 на простом инструменте до 500 на эксепшнл плюс 5% бонус к Provocation. Кроме того, в монстрах-антагонистах попадаются магические музыкальные инструменты, дающие больший плюс порядка 20% к скиллу против определенного вида целей. В довесок ОСИ придумали еще такой забавный выверт психики как Fire Horn. Используя скилл провок и затратив 15 серы, бард способен подуть в эту дудку и нанести ВСЕМ существам в радиусе 2-3 тайтлов огненное повреждение типа Флеймстрайка, однако совсем не резистящееся. На Феллюке, таким образом, применять огненную дудку настоятельно не рекомендуется во избежание стать серым.

Publish 16 и "Смерть вообще всем!" (с) Ацкая Сотона

Подходим к самой любимой части. А именно к изменениям в ПвП и в структуре Феллюки. Крики игроков о том, что неплохо бы отменить наконец надоевший статлосс для ПК, были наконец услышаны ОСИ. Однако услышаны весьма своеобразно. На Феллюке были сделаны специальные зоны, куда входят все донжоны и территории Lost Lands. Своеобразие этих зон заключается в невозможности реколла туда или оттуда, а также в отключении short term counts в пределах этих территорий. То есть в донжонах и ЛЛ Фелла отныне можно килять всех без разбору, не боясь влететь в статлосс, ибо получать вы будете только лонг каунты, конечно покраснеете, но статлосса не будет. Для защиты всех остальных плееров от такого беспредела были введены новые правила лута. В пределах зон спавна чемпионов, а это как раз донжоны и Лост Лэндс, будучи убитым, вы только теряете деньги, камни и прочие ресурсы, исключая, правда, реагенты. Все остальное сохраняется на призраке (unlootable). Госта же автоматически переносит в любой город из появляющегося перед вами Stuck Menu. Зайти обратно в донжон или Лост Лендс невозможно для этого чара в течение 30 минут. Я сказал уже, что спеллы реколл и гейт отныне не работают в вышеописанных зонах Феллюки, попасть туда отныне можно по памятным еще со времен Ultima Online: T2A проходам, вроде Весперского кладбища или магазина реагентов в Мунглоу (пароль recdu / recsu).

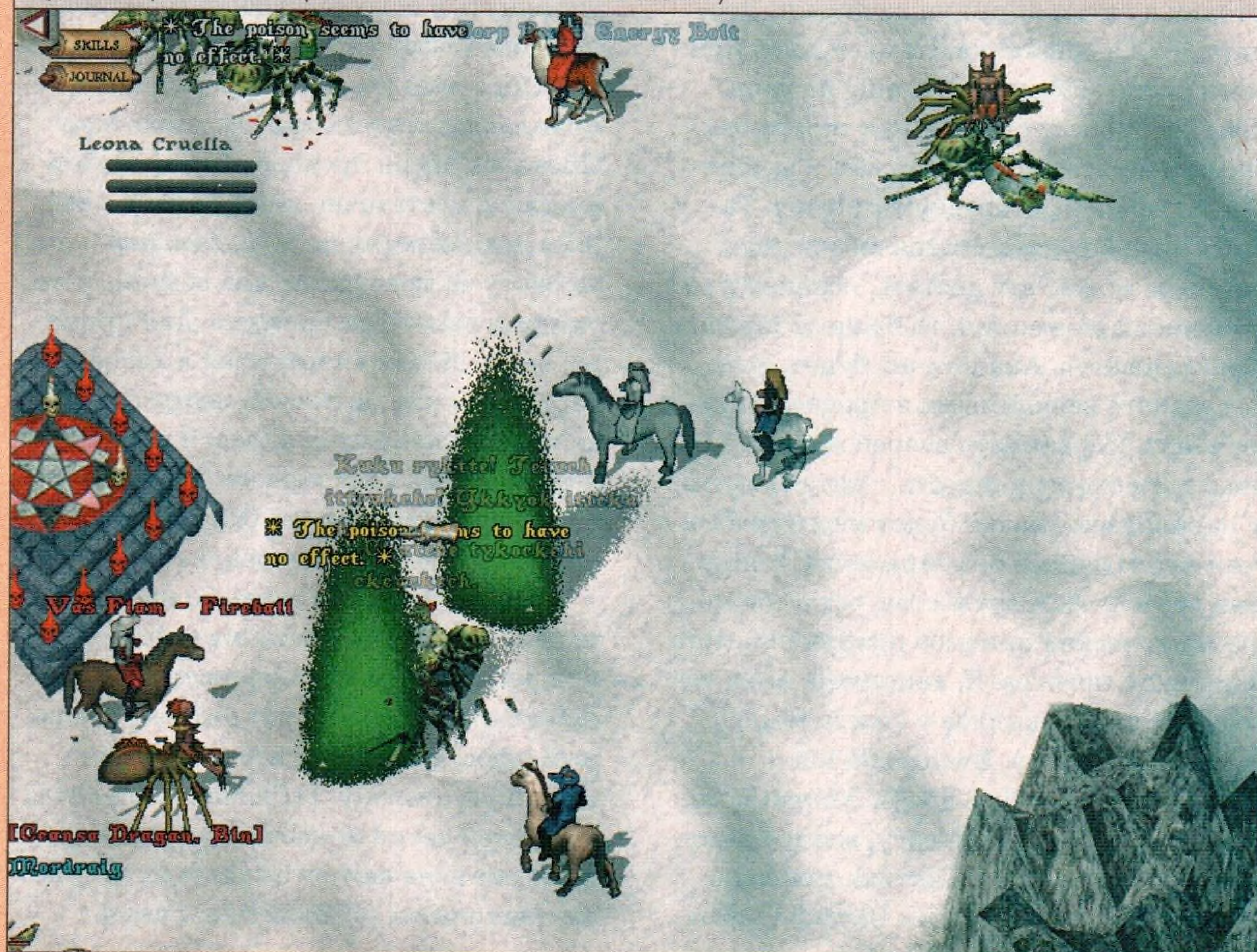


Следы былого величия. Развалины крепости Минаксов

А для чего все это делалось? Для самого главного. Теперь в некоторых подземельях, и по всей территории Лост Лендс, разбросаны алтари чемпионов. Существует 6 видов спавнов и соответственно 6 чемпионов, их возглавляющих. Как только алтарь становится активным, вокруг него появляются монстры, характерные для данного спавна, например, лизардмены для Cold Blood или крысы для Vermin Horde. Игроки, убивая монстров, зажигают свечи на алтаре и провоцируют еще больший спавн, который с каждым разом становится все мощнее и в который входят все более сильные твари. В конце концов, когда свечки заполнят весь периметр алтаря, с характерной вспышкой появляется чемпион – уникальный монстр, один из шести. И вот тут начинается самое интересное. Игроки должны уложить чемпиона, причем выглядит все достаточно жутко: представьте толпу человек 20-30, мечущуюся взад-вперед за чемпионом, и устилающим поле боя собственными трупами. Каждый, нанесший достаточный дамадж главному, имеет шанс после его смерти получить прямо в бэкпак Scroll of Power – самой лучшее, что ОСИ придумали за последнее время. Свиток, при использовании которого кап для отдельного скилла возрастает на 5, 10, 15 или 20 единиц, причем перманентно. Замечу, возрастает не общий скиллкап, тот как был, так и остался равным 700, а именно потолок для отдельного скилла, и именно на столько, на сколько указано в данном свитке. Помните, я описывал правила лута для зон спавнов на Фелле? Так вот все скроллы имеют приставку [cursed], что означает их 100% выпадение на труп в случае вашей смерти. Воры также могут их скомуниздить, фактически шанс стырить вслепую именно скролл у них колоссальный. Так что шанс потерять добытый скролл весьма и весьма велик.

К примеру, мой первый спавн происходил в окресностях Айс Донжона, куда





Паучий спавн в Айсе. На последних стадиях идут пойзон элементали и терратаны. Просто красивый скрин. А я восстанавливаю ману

Продолжение краткого ультимского словаря

- **Noob** – игрок
- **Nube** – см. noob
- **Newbie** – см. Nube
- **KeWl DoOd** – игрок, еще не определившийся со своей ориентацией. Когда определится – см. выше.
- **PvP** – способ обмена игровым опытом
- **PK** – человек, нашедший себя в UO
- **Lol noob** – традиционное приветствие, а также универсальная фраза с поливалентным смыслом, постоянно используемая в общении
- **Lol noob go tram** – ритуальное пожелание успехов и хорошей игры
- **OwNaGe** – система общения между игроками в пределах игрового экрана
- **ToTaL OwNaGe** – та же система, но в пределах целого шарда
- **Gang** – способ достичь успеха в игре
- **Resskill** – ритуальные знаки почета, оказываемые игроком, обнаружившим ресающегося госта у единственного на всю округу хилера или креста



Спавн Абисса в Айсе. Чемпионка Семидар, весьма... эффектна в окружении суккубов. А я, подлый и бесчувственный, жму на ласттаргет



В стар рум редов нет, собственно, я в этот раз не получил ничего, и собираюсь напасть на какого-нибудь счастливчика. Терять все равно нечего

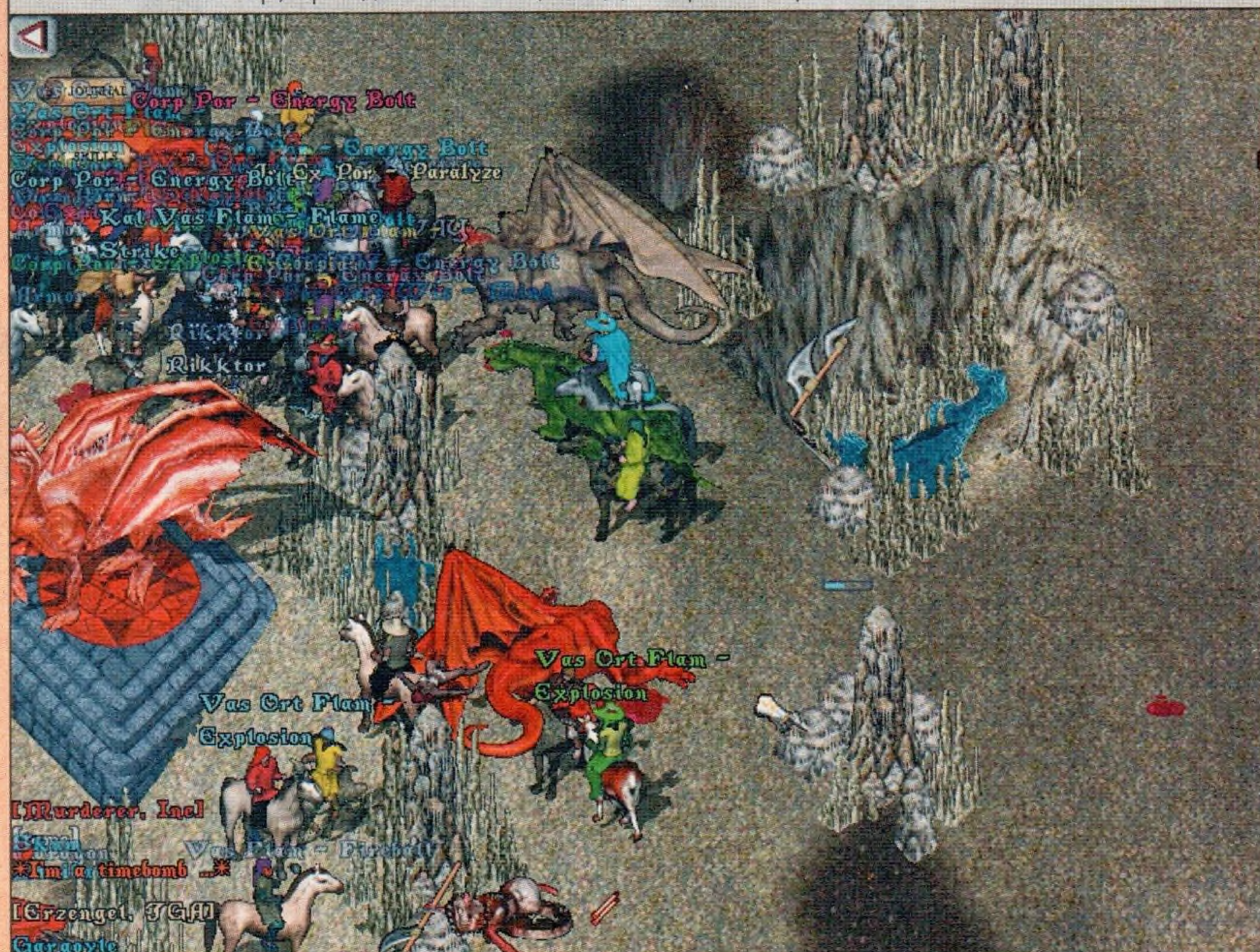
на Феллюке стало возможным попасть через специальный телепортер возле бывшей крепости Минакса (ввиду изменений стронгхолд Минаксов перенесли). Для справки, мой основной ПвП чар – Соши – 6 ГМ маг со скиллами: Magery, Resisting Spells, Eval Int, Meditation, Wrestling, Inscription по 100% и Poisoning 95%. Отправился я с желанием добыть скролл во что бы то ни стало, ну вы понимаете, что сам спавн имеет к этому "во что бы то ни стало" весьма отдаленное значение. Игроки ведь тоже получают скроллы, которые остаются на трупах. Попав в Айс, я узрел алтарь, на котором не хватало 2-х свечек для полного квадрата, и безумное количество драконов, обстреливаемое не менее безумным количеством игроков. Кого там только не было! И барды, и даже тамеры с Вирмами, не говоря уже о магах. Кто-то бегал серый, мелькнули даже несколько раз красные имена, правда их тут же задавили массой и желанием получить поинты Justice – третьей введенной дисциплиной Virtues, дающей возможность брать игроков под защиту и шанс получить копию скролла, если защищаемым повезет на спавне. Примерно следующие полчаса были посвящены увлекательной охоте на драконов, причем никто ничего не лутал, били всех, как можно быстрее и как можно в большем объеме. Увлекшись этим процессом, я не заметил некоторых существенных перемен, произошедших вокруг. Драконы куда-то подевались, а по всему Айсу носился непонятный клубок, состоящий из фигурок игроков, слов заклинаний и вспышек пламени, молний и прочих спецэффектов.

Потом клубок распался на кучу трупов, и на свободное пространство вылетело нечто. Огромное драконоподобное четырехкрылое создание розового цвета с именем Rikktor. Постоянно кастуя землетрясение на всех вокруг, Риккутор носился со страшной скоростью по экрану, а за ним с воплями заклинаний бегали оставшиеся игроки и долбили, долбили!

Увидев такое непотребство, я остолбенел, а потом, пометив Рикктора как ласттаргет, радостно присоединился к общей куче-мале. Количество хитпоинтов у чемпиона было просто невероятным, однако, наконец, он во вспышке света завалился набок, и вокруг стали возникать просто океаны золота. Но я на золото не смотрел, что там золото! Я уставился на белоснежный свиток, появившийся у меня в сумке. +10 тактика! Аа! Тем временем на алтаре открылся портал, и вся толпа ломанулась туда. Я естественно следом, не забыв по старой привычке, входя в незнакомый гейт, нацепить рефлект спелл. И оказался прав в своих опасениях.

Портал вел в Star Room, специальное помещение с главным алтарем для спавна True Harrower'а – самого верховного чемпиона. Кроме того, в стар руме есть обычный мунгейт по городам шарда. Но это не самое главное... В комнатке размером с экран, было где-то порядка 10 трупов и около 5 или 6 красных товарищей, которые слаженно превращали остатки первоначальной толпы в аккуратные трупы со свитками внутри. Поняв, что дело швах, и не желая проявлять героизм со скроллом в кармане, я, выпив 2 бутылки Total Refreshment, благополучно проскочил в гейт. Так закончился мой первый не самый неудачный поход на спавн. Как потом выяснилось, шанс получить скролл не зависит практически ни от чего, это слепая, действительно слепая удача. Кто-то может месить чемпиона с самого начала и не получить ничего, а кто-то, придя под конец спавна и кинув два-три Энерджи Болта, получает скролл +20. Слепая удача. ОСИ как всегда на высоте. Такого количества брани на форумах еще не было. В заключение скажу лишь, что кроме скилл скроллов, в игре имеются и стат скроллы, увеличивающие общий статкап с 225 на 5, 10, 15, 20 и 25. Такие свитки встречаются только на спавне самого главного чемпиона, True Harrower'а, но об этом... позднее, ибо Навигатор, хоть и крайне либеральный журнал, но далеко не резиновый. Cya ppl be well!

Тот самый Рикктор, правда не в Айсе, а в Дестарде. Народ жаждет



Роман Шелепов aka SRL (srl@ixbt.com)

Тестирование комбо приводов DVD-ROM/CD-R/RW

Итак, у нас на повестке дня очередная партия комбо приводов. Надо сказать, что я не ожидал такого разнообразия крупных и известных фирм производителей, которые вышли на рынок с аналогичными устройствами. Ну, возьмем хотя бы такое легендарное имя, как Plextor - пожалуй, не найдется ни одного пользователя компьютеров, кто бы не слышал о приводах этой фирмы. Технология тестирования осталась практически без изменений. Правда, в раздел DVD теперь будут добавлены данные тестирования приводов с помощью DVD+R диска. Таким образом, мы совершенно точно сможем сказать, как тестируемые приводы умеют работать со всеми новейшими DVD стандартами.

Участники тестирования:
- PIONEER DCR-111
- PLEXTOR PX-320A
- LG GCC-4120B

Результаты тестов

Тестирование записи CD-R и CD-RW дисков

Время, затраченное на запись CD

Запись CD-R SKC (цианин, номинальная скорость записи — 16x).			
CD-RW привод	Время при 12x (мин.)	Время при 16x (мин.)	Время при 20x (мин.)
PIONEER DCR-111	06:52	—:—	—:—
PLEXTOR PX-320A	06:58	06:22	06:34
LG GCC-4120B	06:28	—:—	—:—

Поскольку некоторые из комбо приводов имеют более низкую максимальную скорость записи, то тесты проводились на нескольких скоростях, чтобы можно было сравнить различные устройства.

Запись CD-R Philips Silver Premium (фталоцианин, номинальная скорость записи — 16x)			
CD-RW привод	Время при 12x(мин.)	Время при 16x(мин.)	Время при 20x(мин.)
PIONEER DCR-111	06:35	—:—	—:—
PLEXTOR PX-320A	06:48	05:22	05:24
LG GCC-4120B	06:28	—:—	—:—

Цианиновые носители на скорости 12x быстрее всех записывает привод от LG.

С фталоцианиновыми дисками быстрее всех на скорости 12x, опять же, справляется привод от LG. Причем скорость записи у этого привода для обоих типов носителей оказалась одинаковой.

Как видно из тестов, запись на максимальной скорости 20x у привода Plextor иногда получается даже медленнее, чем при записи на скорости 16x. Это может быть связанно как с использованием в приводе технологии Power Rec II, используемой для улучшения качества записи, так и использованием при больших скоростях записи технологии Z-CLV (эта технология следит за изменением скорости записи в зависимости от зоны на болванке).

Время, затраченное на полное форматирование CD-RW диска в формате UDF с использованием программы InCD ver. 3.24.3. Запись CD-RW диска в формате UDF, тестовый пакет из 650 Mb в 6500 файлах.

К сожалению, привод LG имеет максимальную скорость 8x при работе с высокоскоростными CD-RW дисками, что, конечно, отрицательно сказалось на результатах теста. Привод от Plextor занимает первое место в тестах с CD-RW дисками.

Проверка способности привода работать с 80мм CD на примере CD-RW диска, форматирование и запись в формате UDF.

Philips CD-RW74 4x		
CD-RW привод	Время на форматирование (мин.)	Время записи (мин.)
PIONEER DCR-111	29:25	55:41
PLEXTOR PX-320A	28:50	55:12
LG GCC-4120B	28:53	56:12

Форматирование и запись 80мм CD-RW диска в формате UDF. Скорость записи 4x		
CD-RW привод	Время на форматирование (мин.)	Время записи (мин.)
PIONEER DCR-111	10:32	6:04
PLEXTOR PX-320A	10:45	6:06
LG GCC-4120B	11:03	6:10

Verbatim DataLifePlus 10x		
CD-RW привод	Время на форматирование (мин.)	Время записи (мин.)
PIONEER DCR-111	12:43	26:12
PLEXTOR PX-320A	13:01	26:10
LG GCC-4120B	22:38	42:31

Все приводы успешно смогли читать и записывать 80мм диски.

Показатель BLER записанных CD-R

CD-RW привод	Philips Silver Premium	SKC 16x
PIONEER DCR-111	4-8	12-16
PLEXTOR PX-320A	29-36	34-41
LG GCC-4120B	1-3	3-6

Ну, что сказать по результатам теста. Судя по всему, высокая скорость записи наложила свой отпечаток на результаты привода от Plextor, не помогла даже технология Power Rec II . Тем не менее, они не так уж плохи. Больше всего меня удивило качество записи привода от LG.

Судя по результатам, максимальный Overburn на всех типах носителей вам сможет обеспечить привод от компании LG.

CD-RW привод	Philips Silver Premium	SKC 16x
PIONEER DCR-111	75:34.04	76:35.42
PLEXTOR PX-320A	76:29.25	77:07.35
LG GCC-4120B	76:31.29	78:06.59

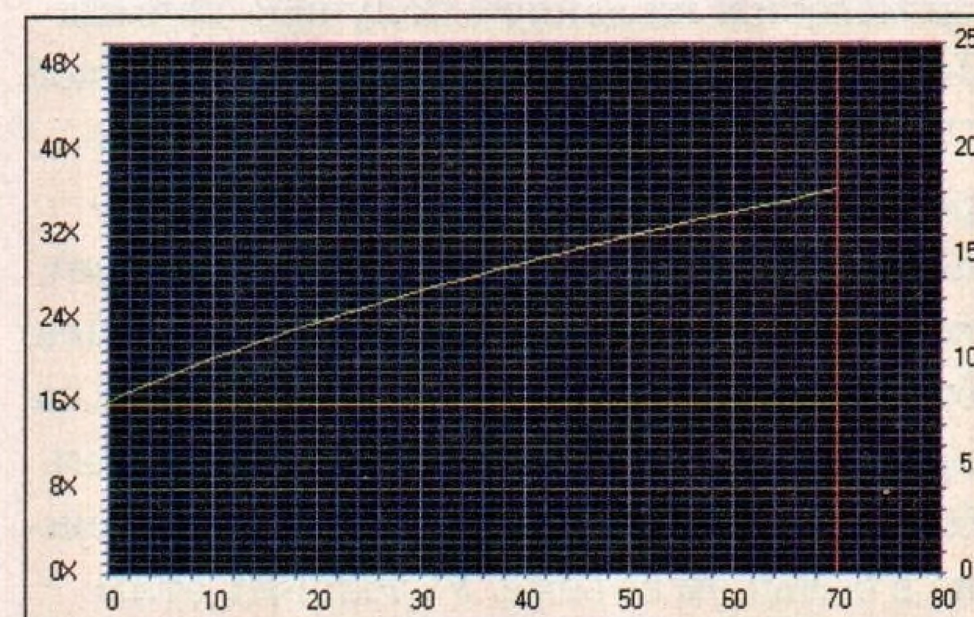
Тестирование основных параметров чтения CD-дисков

Результаты тестов CDWinBench 99 смотрите на следующей станице.

При значительном отрыве привода от Plextor в скорости передачи информации, он, тем не менее, проигрывает приводу от Pioneer в результатах теста Winmark.

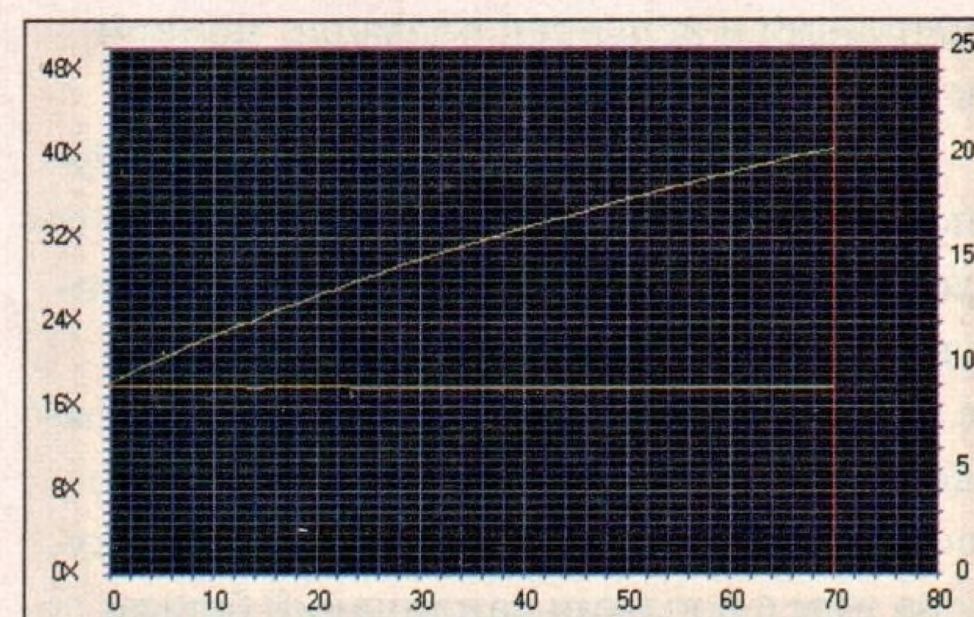
Результаты NERO CD Speed

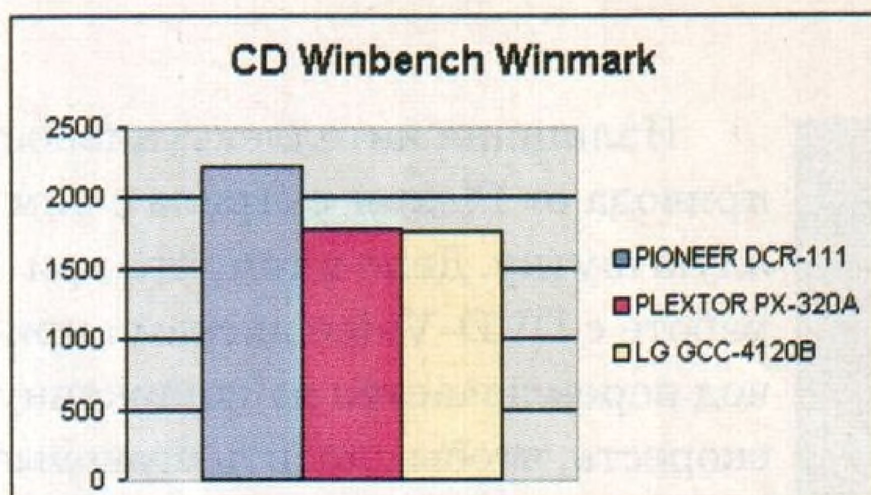
Графики чтения тестового CD.

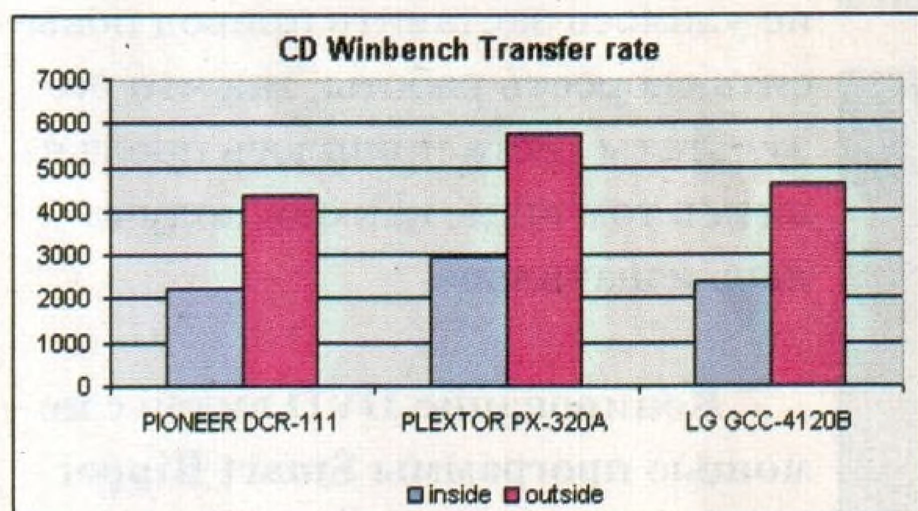


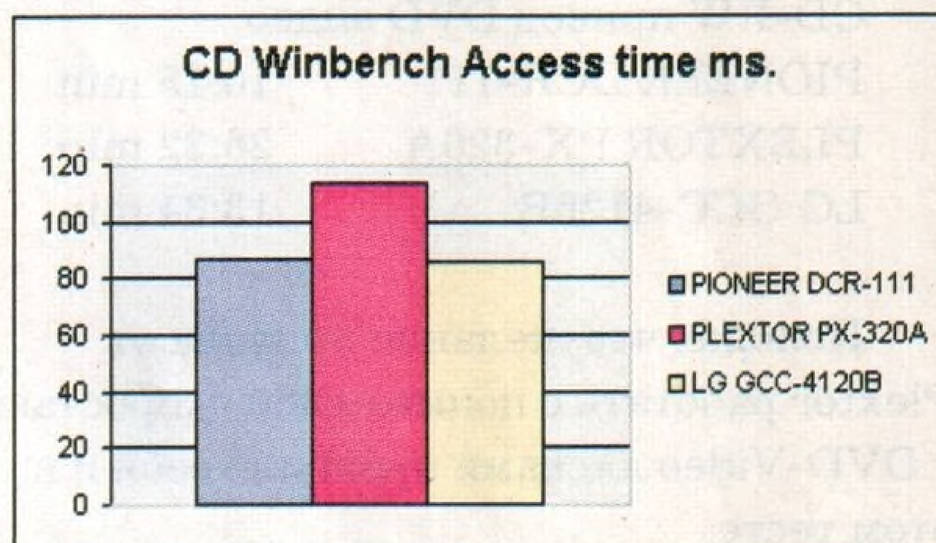
PIONEER DCR-111

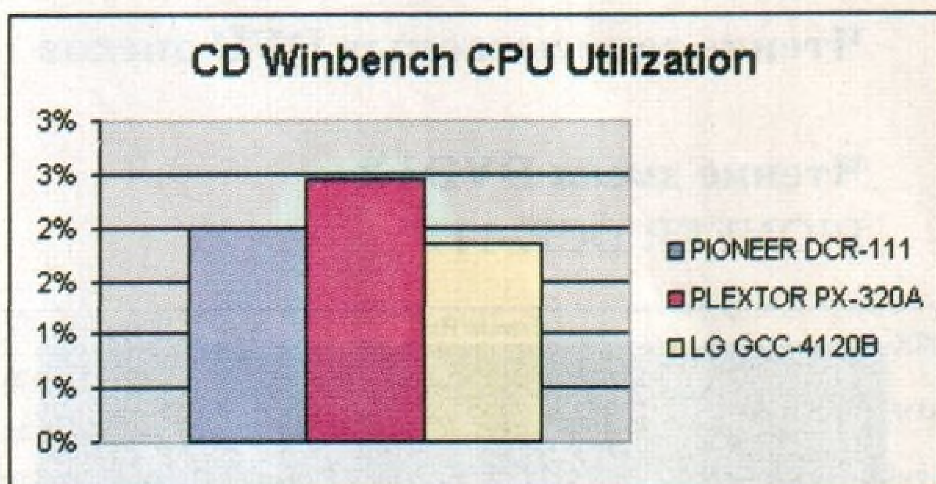
PLEXTOR PX-320A



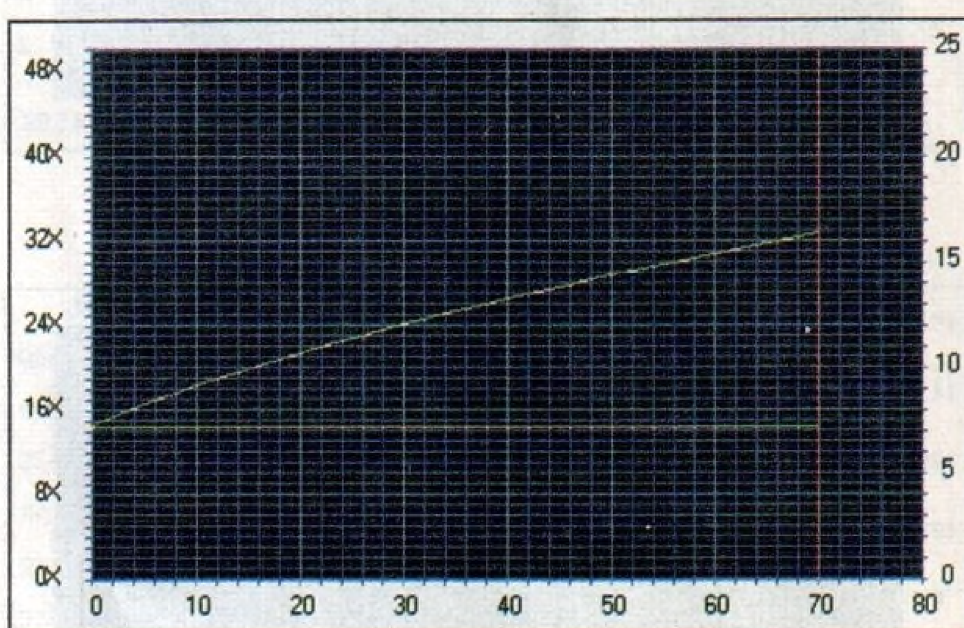








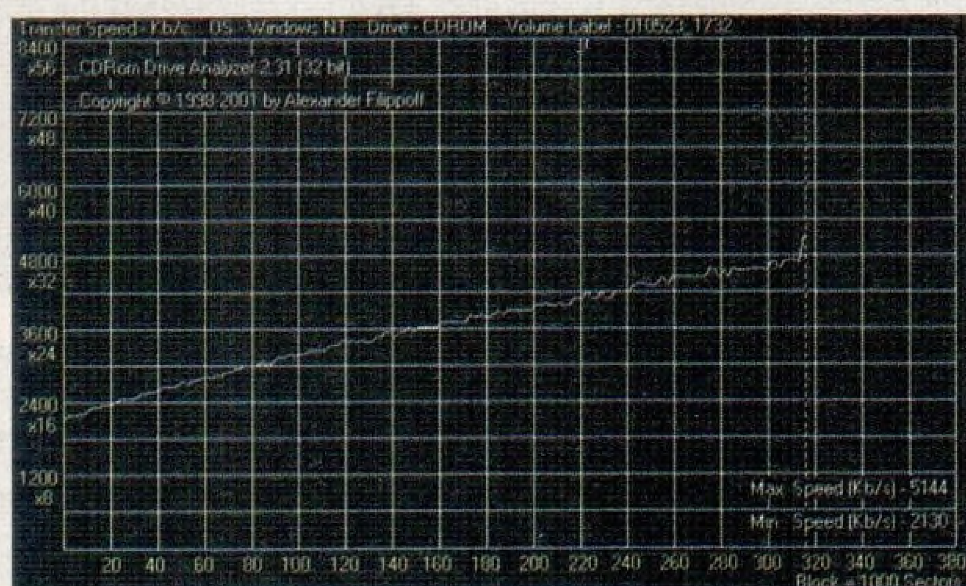
LG GCC-4120B



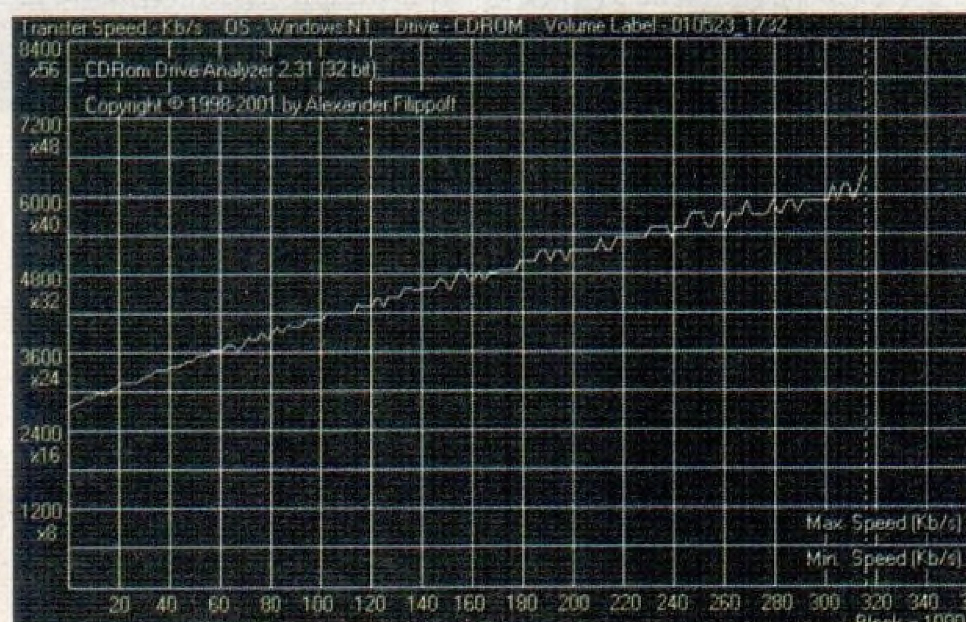
CD-ROM Drive Analyzer

Чтение CD-R дисков

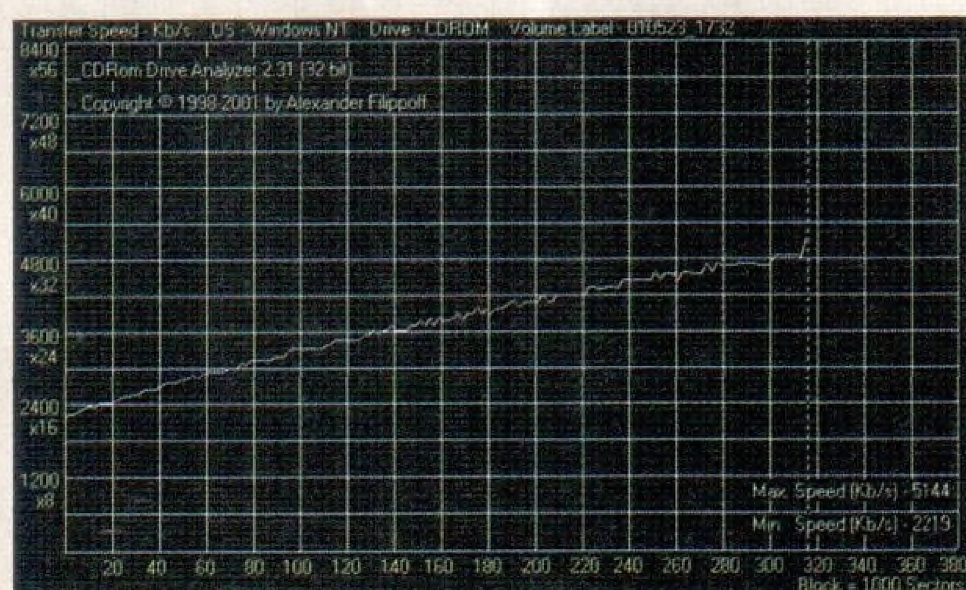
PIONEER DCR-111



PLEXTOR PX-320A

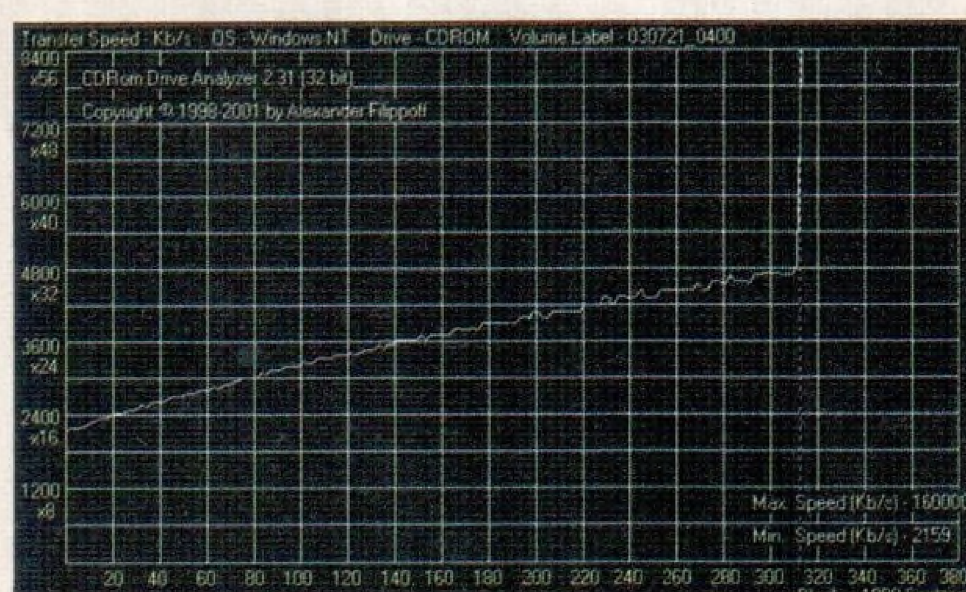


LG GCC-4120B



Чтение CD-RW дисков

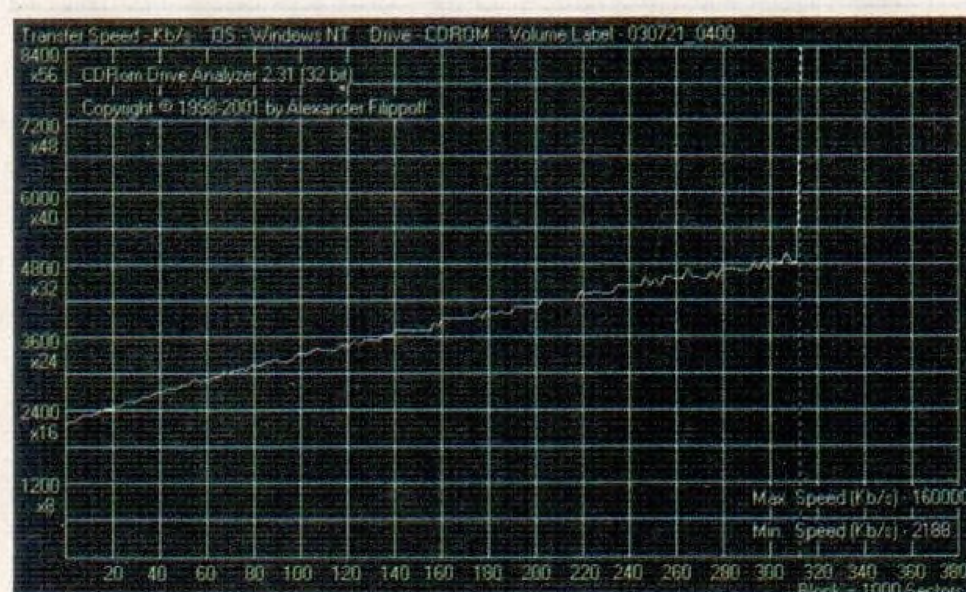
PIONEER DCR-111



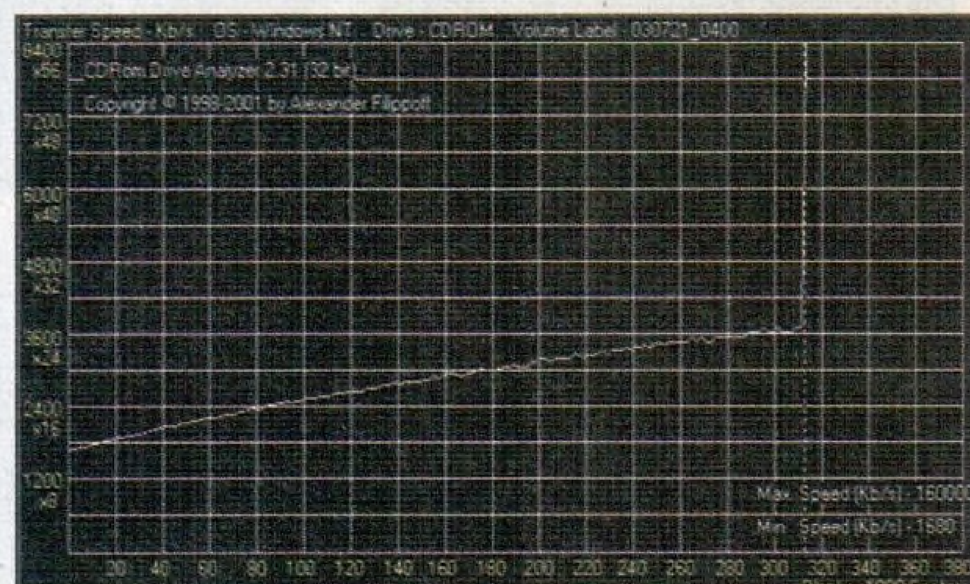
	PIONEER DCR-111	PLEXTOR PX-320A	LG GCC-4120B
Average speed	27.43x CAV	30.70x CAV	24.69x CAV
Random Seek	94 ms	111 ms	99 ms
Full Seek		183 ms	392 ms 157 ms
SpinUp Time	N/A	N/A	N/A
SpinDown Time	N/A	N/A	N/A
Disc Eject Time	0.76	1.44 sec	1.31 sec
Disc Load Time	10.22 sec	12.32 sec	8.82 sec
Disc Recognition Time	0.00 sec	0.08 sec	1.08 sec
Accurate stream	Yes	Yes	No

Повторяется ситуация с предыдущим тестом. Привод от Plextor остается впереди по скорости чтения диска, но отстает по всем остальным параметрам от своих конкурентов.

PLEXTOR PX-320A

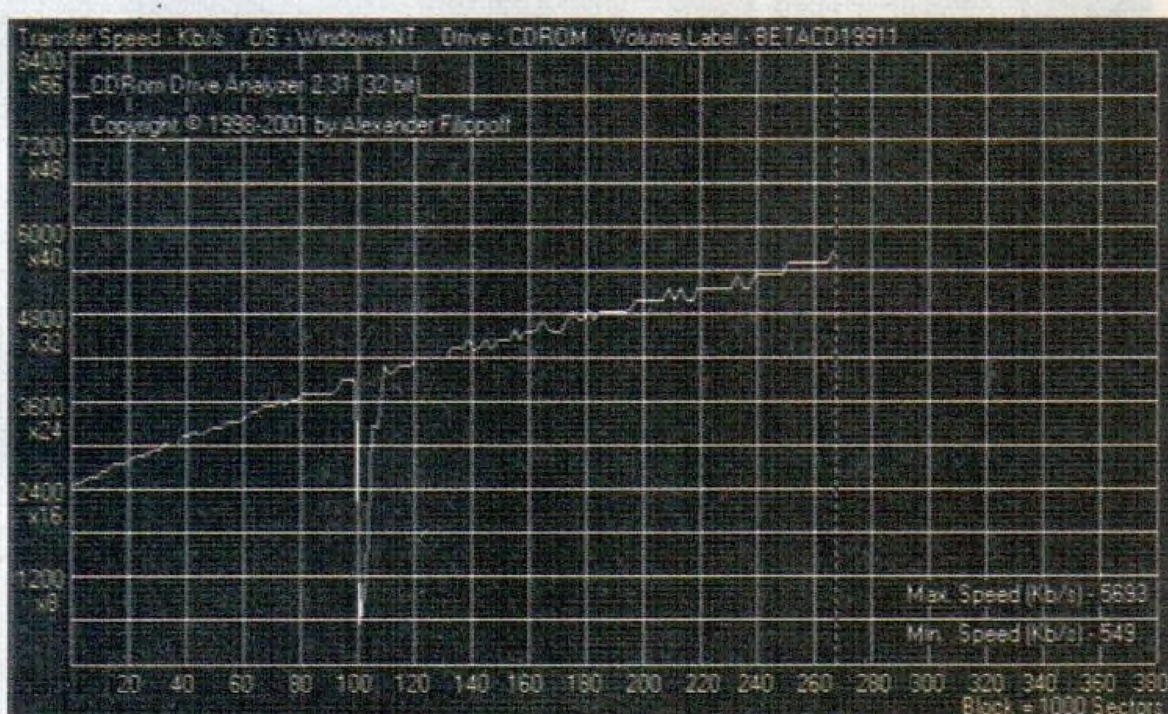


LG GCC-4120B

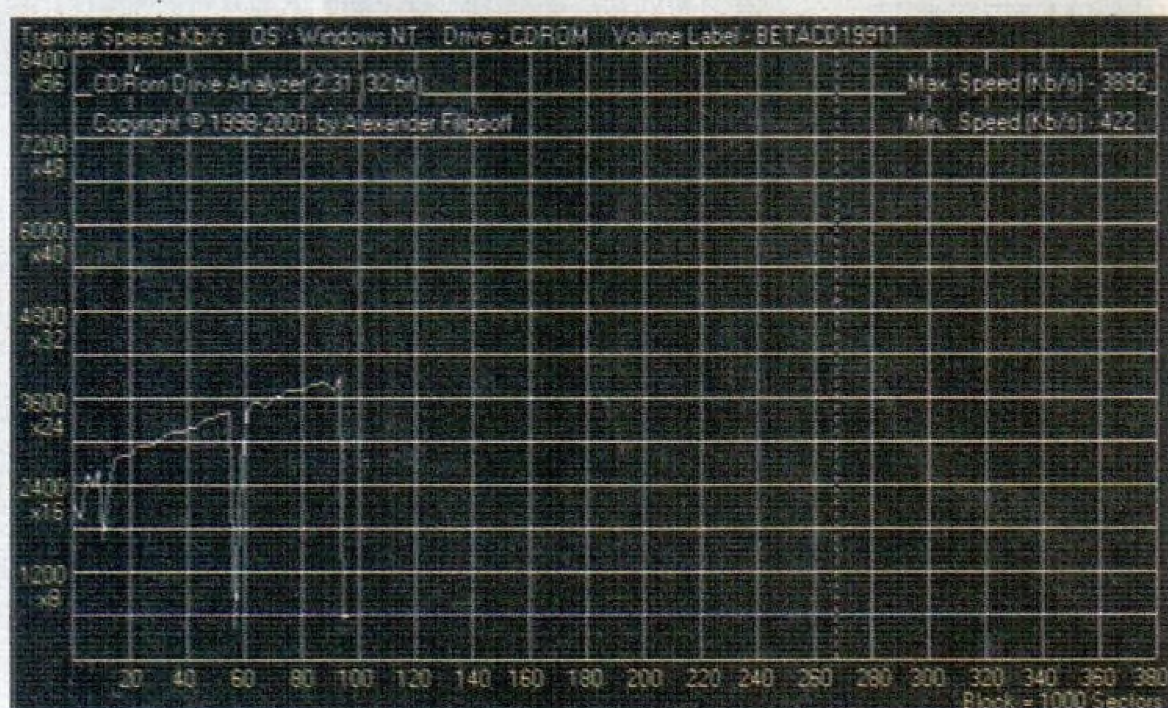


Чтение “некачественного” CD

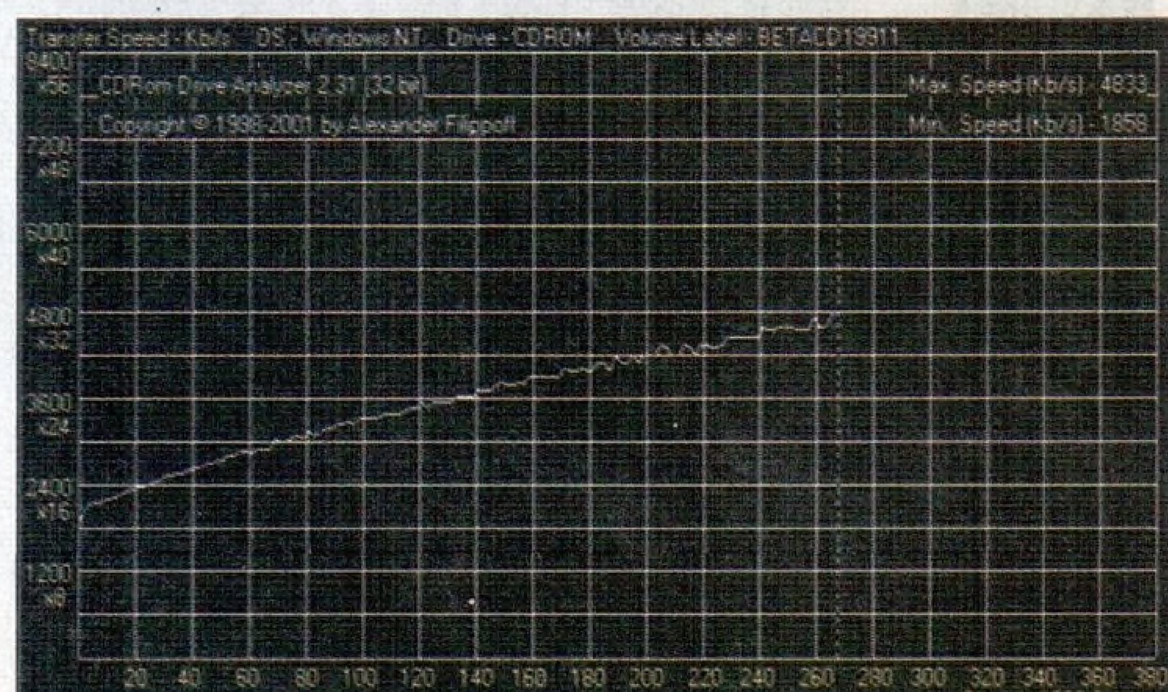
PIONEER DCR-111



PLEXTOR PX-320A



LG GCC-4120B



Как можно увидеть по графику чтения некачественного диска, у привода от Plextor срабатывает механизм снижения скорости при работе с некачественными дисками. К сожалению, как показали тесты, если этот привод решит, что диск плохого качества, то он будет читать его на пониженой скорости и не сделает попыток поднять ее. В остальном все приводы уверенно справились с чтением “некачественного” CD. Неисправляемые ошибки в процессе чтения не возникли.

Извлечение музыкальных треков с аудио компакт-дисков (CDDAE 99)

PIONEER DCR-111	Фирменный диск	Пиратский диск
Средняя скорость извлечения	15,3x	14,7x
Всего ошибок	0.00%	0.00%

PLEXTOR PX-320A	Фирменный диск	Пиратский диск
Средняя скорость извлечения	32,8x	32,2x
Всего ошибок	0.00%	0.00%

LG GCC-4120B	Фирменный диск	Пиратский диск
Средняя скорость извлечения	17,6x	12,4x
Всего ошибок	0.00%	0.00%

Фирма Plextor обещала в своих проспектах самую высокую скорость извлечения аудио треков. Что ж, по результатам теста можно увидеть, что это действительно так. Привод от Plextor оставил далеко позади все конкурентов.

Проверка чтения CD-R 780MB (90min)

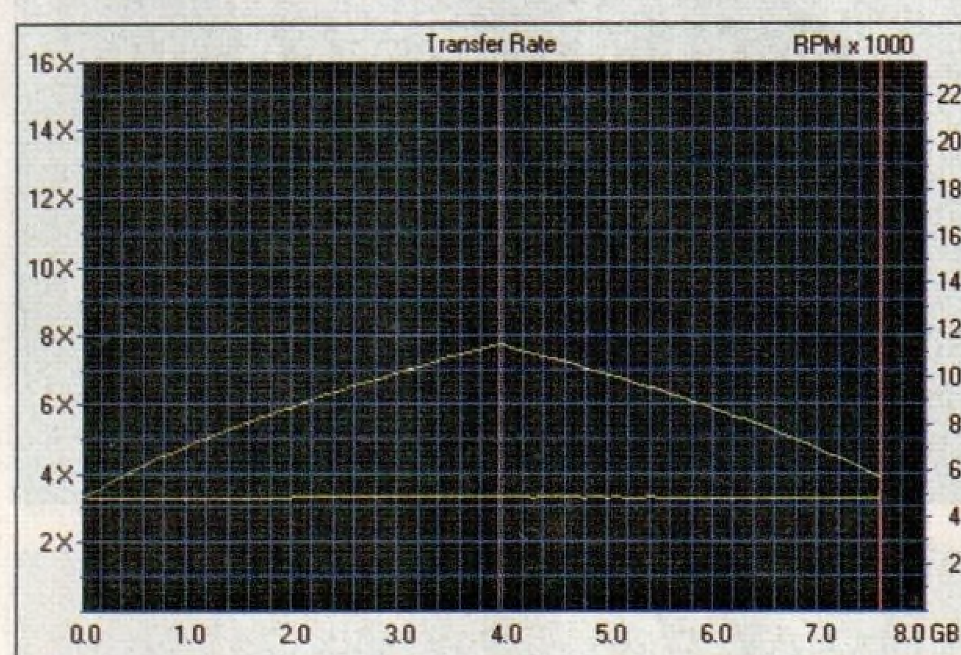
CD-RW привод Rostok Media 90 min
PIONEER DCR-111 5:26 min
PLEXTOR PX-320A 6:34 min
LG GCC-4120B 8:10 min

Все приводы успешно прочитали тестовый CD. Чемпионом на этот раз оказался привод от Pioneer.

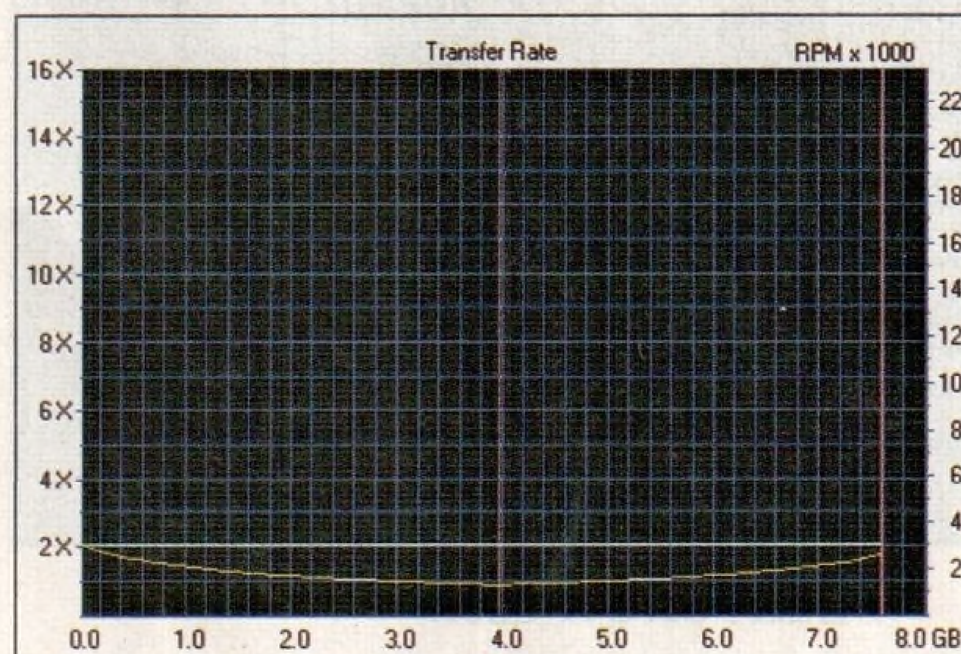
Тестирование основных параметров чтения DVD-дисков

Результаты NERO DVD Speed
Графики чтения тестового DVD

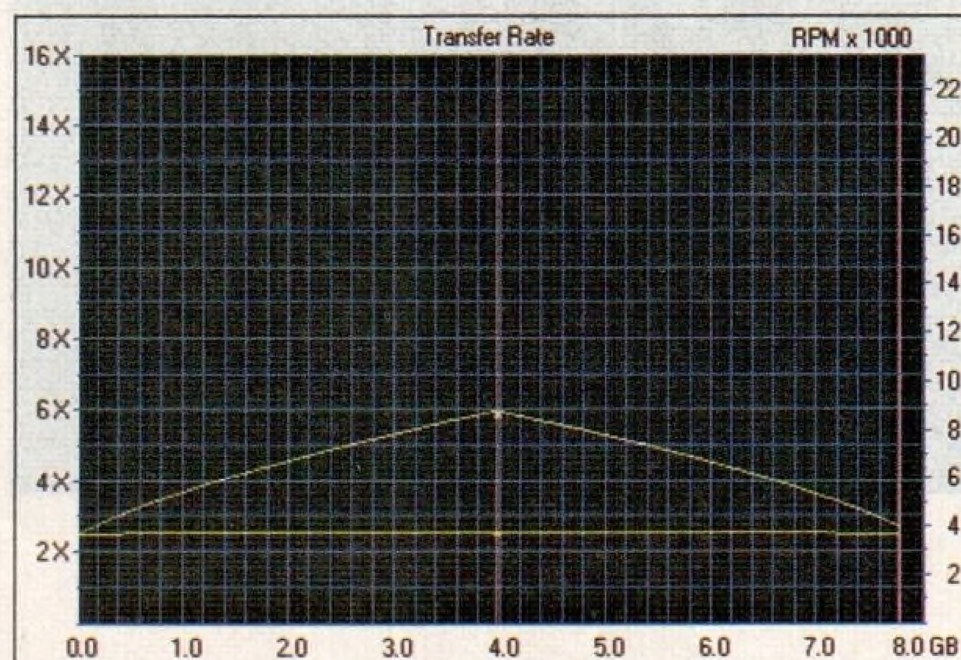
PIONEER DCR-111



PLEXTOR PX-320A



LG GCC-4120B



Излишняя интеллектуальность привода от Plextor сыграла с ним злую шутку. Дело в том, что при работе с DVD-Video дисками привод переключается на пониженную скорость, чтобы снизить шумовые эффекты. К сожалению, в ручную, не удалось заставить привод повысить скорость работы, так что результаты теста пришлось предъявить в том виде, как они получились изначально.

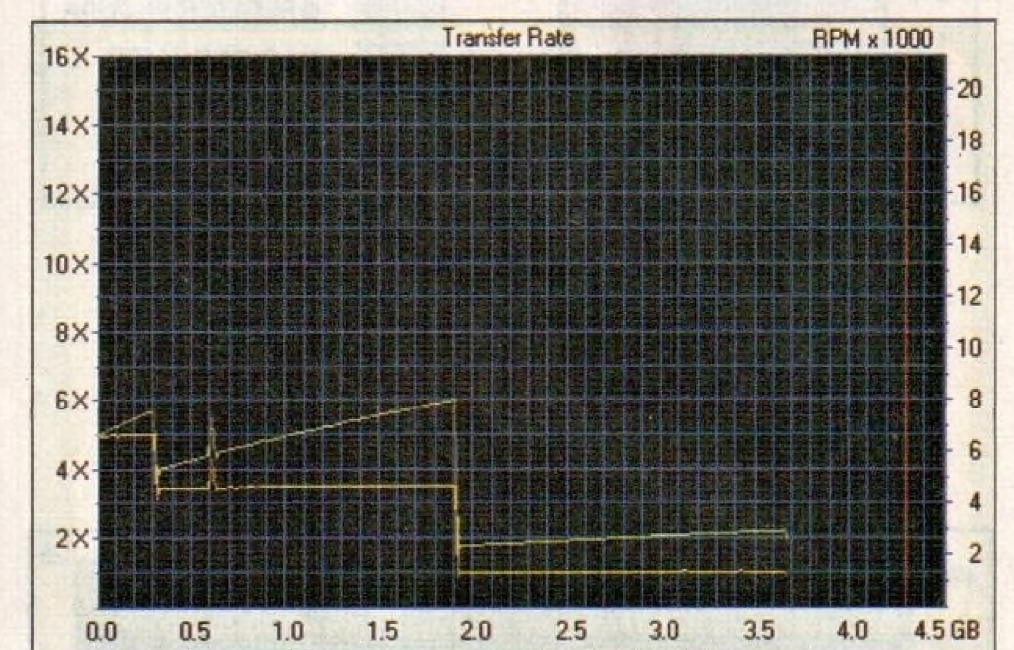
Копирование DVD видео с помощью программы Smart Ripper

CD-RW привод DVD видео
PIONEER DCR-111 10:15 min
PLEXTOR PX-320A 28:32 min
LG GCC-4120B 13:34 min

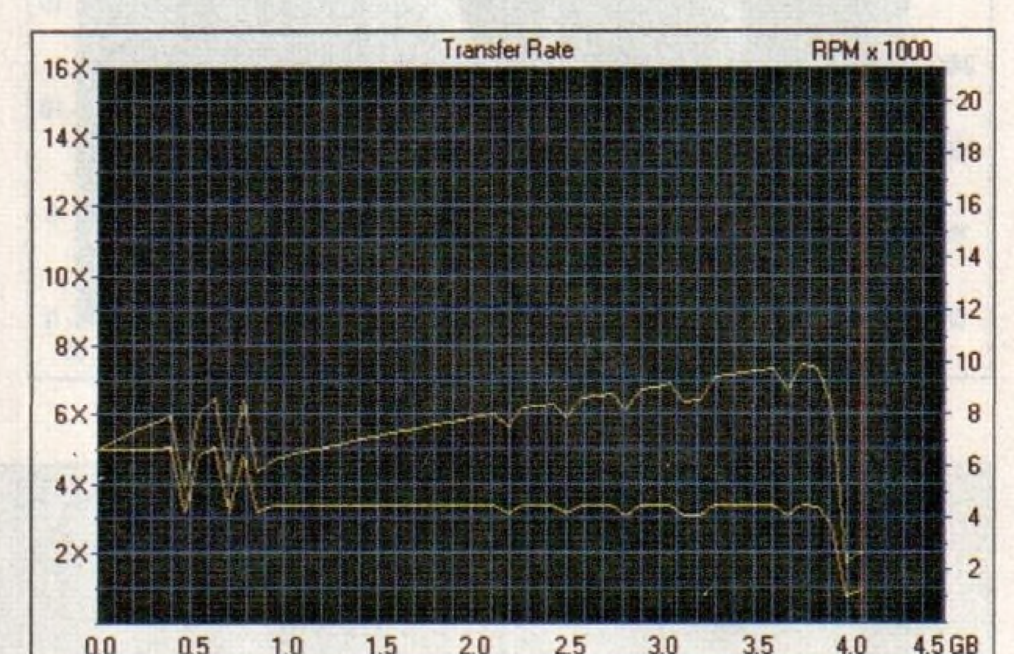
Похоже, что желание привода от Plextor работать с пониженной скоростью с DVD-Video дисками проявило себя и в этом тесте.

Чтение записываемых DVD дисков

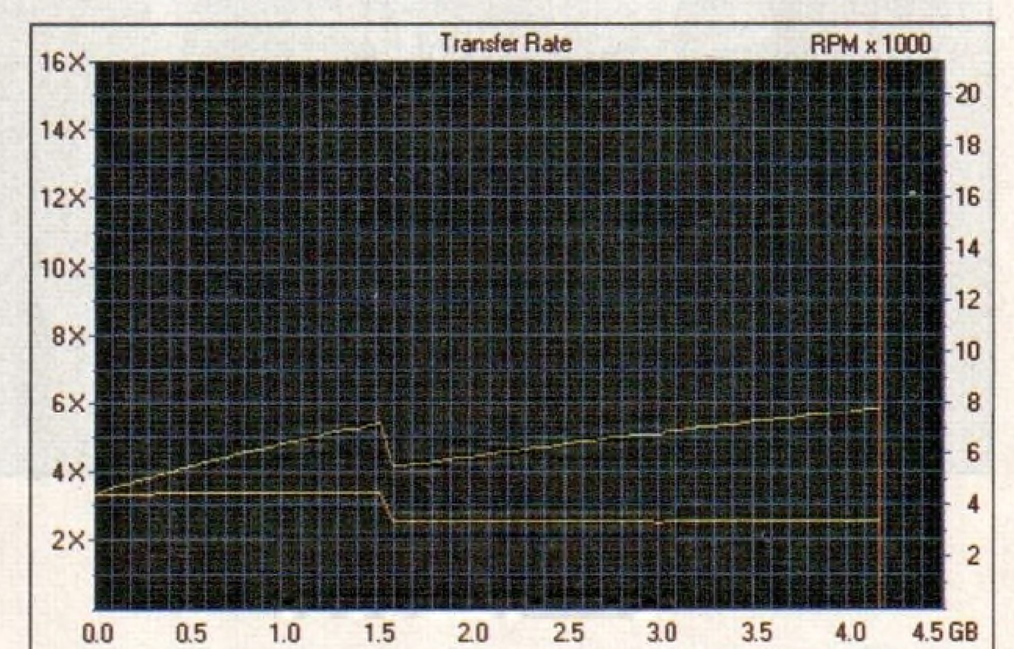
Чтение диска DVD+R
PIONEER DCR-111



PLEXTOR PX-320A



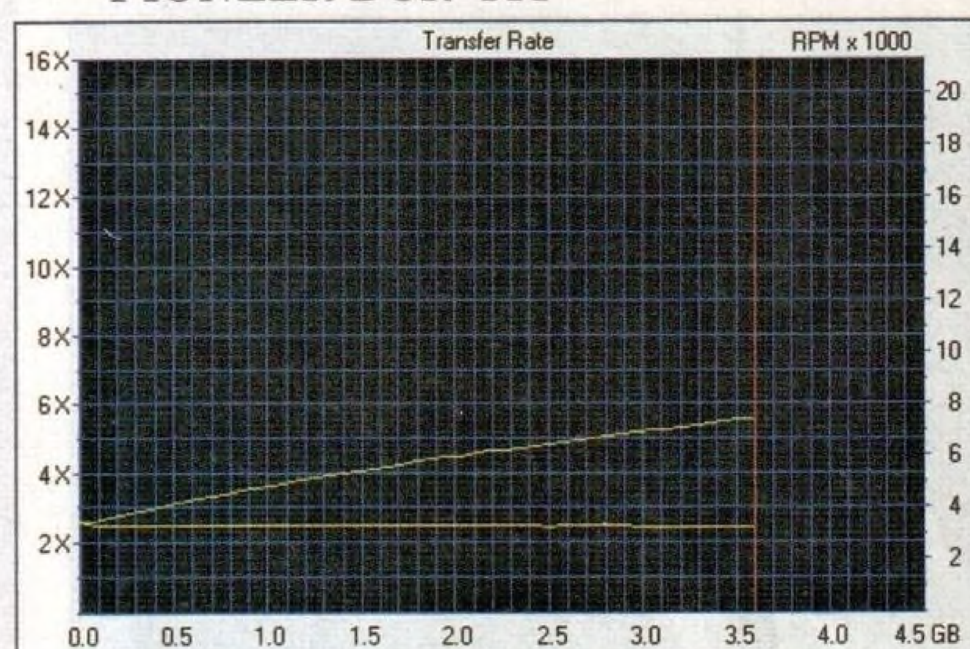
LG GCC-4120B



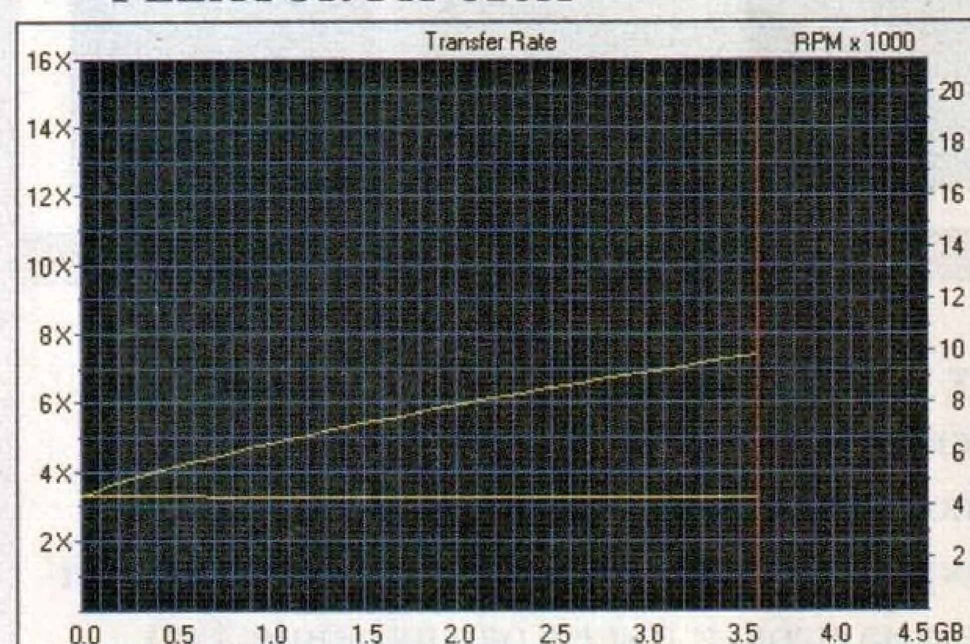
Ну что же, новомодный формат в действии. По результатам теста можно сказать следующее: в принципе все приводы смогли прочитать информацию с DVD+R диска. У привода от Pioneer чтение проходило с постоянным нажатием клавиши “Retry” из-за возникших ошибок. Остальные два привода сделали это более удачно.

Чтение диска DVD+RW

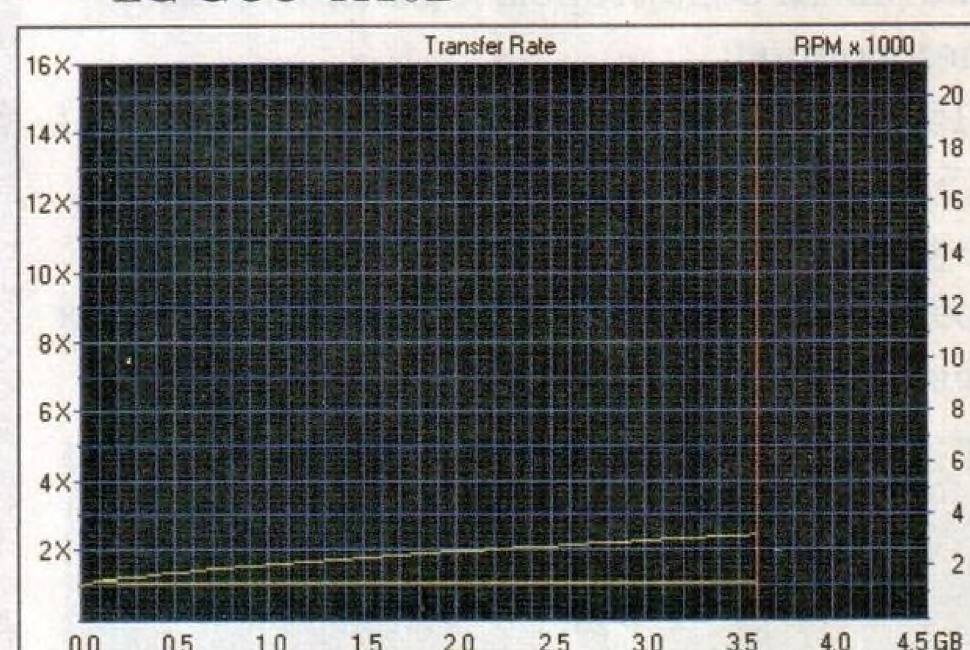
PIONEER DCR-111



PLEXTOR PX-320A



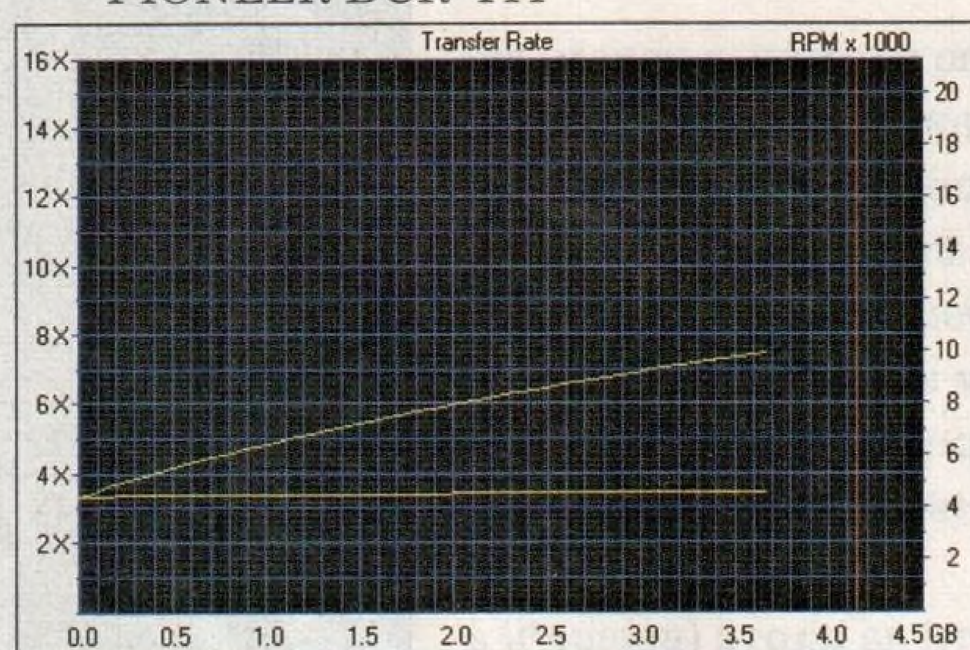
LG GCC-4120B



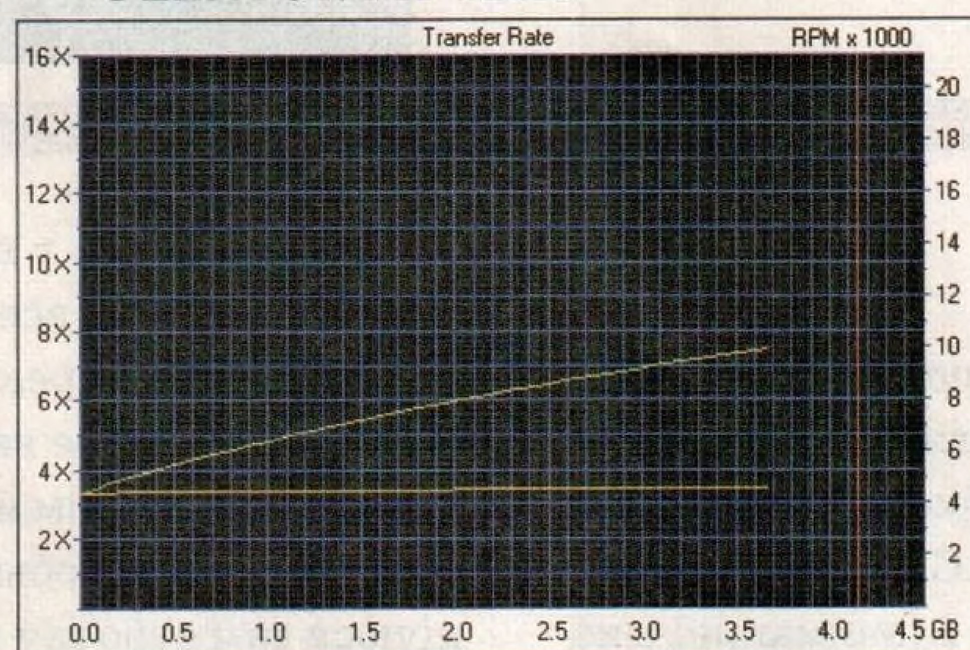
Все приводы успешно справились с чтением этого формата. Максимальную скорость в этом тесте показал привод от Plextor.

Чтение диска DVD-R

PIONEER DCR-111



PLEXTOR PX-320A



Привод от LG не смог распознать DVD-R диск и выбыл из нашего тестирования. Привод от Plextor неправильно определил размер диска, и как следствие этого при тестировании возникли ошибки. Но, содержимое диска, тем не менее, удалось прочитать успешно.

Чтение диска DVD-RW

Здесь с приводом от Pioneer произошла ситуация аналогичная предыдущей. Он не смог правильно определить размер диска, и как следствие этого при тестировании возникли ошибки. Но, содержимое диска, тем не менее, удалось прочитать успешно.

Вибрация при работе с плохо сбалансированным CD

Хуже всего работал с разбалансированным диском привод от LG. При работе с тестовым CD возникла очень сильная вибрация. Остальные два привода проделали эту операцию гораздо успешнее.

Итого

Итак, новая партия комбо приводов от известных производителей прошла через нашу лабораторию. Фаворитом на этот раз стоит признать привод от Plextor. Конечно, и у него есть некоторые недостатки, в частности неуверенная работа с некоторыми записываемыми DVD форматами, но, надеюсь, эти недочеты можно будет исправить в следующих версиях прошивок.

Благодарим компании:

- Slime за предоставленные для тестирования приводы PIONEER DCR-111 и LG GCC-4120B .
- ПИРИТ за предоставленный на тестирование привод PLEXTOR PX-320A.



Юрий Катков

Operation Flashpoint: Resistance



Каждый из нижеприведенных кодов нужно вводить в каком-либо меню. Зайдите в нужное меню, нажмите клавишу левый [Shift] и, удерживая ее, нажмите клавишу минуса на дополнительной раскладке (Keypad Minus). Отпустите клавиши и вводите код:

iwillbetheone – режим бога (вводить в любом меню);
savegame – сохранить игру (вводить в игровом меню);
endmission – завершить миссию (вводить в игровом меню);
campaign – получить доступ ко всем уровням (вводить в главном меню);
topography – видеть возвышения местности на карте (вводить в главном меню).

America's Army

Чтобы воспользоваться данными читами, необходимо отредактировать файл ArmyOps.ini, который находится в подкаталоге \System\ директории с игрой. Откройте файл любым текстовым редактором, найдите заголовок [Engine.GameEngine] и под ним добавьте строку bMPCheats=Enabled 2 (внимание: в некоторых версиях игры нужно добавить MPCheats=Enabled 2 – без буквы "b" вначале). Теперь во время игры нажмите [~] и вводите следующие читы:

God – режим бога;
Fly – возможность летать;
Ghost – возможность проходить сквозь стены и вид от третьего лица;
mpcheat changeclass R – получить M16A2;
mpcheat changeclass AR – получить пилу;
mpcheat changeclass S – получить M81 (снайперская винтовка);
mpcheat changeclass AK – получить AK47;
mpcheat changeclass S24 – получить M24 (снайперская винтовка);
mpcheat changeclass F – собственные кулаки;
mpcheat changeclass M4A1 – получить M4A1;
mpcheat changeclass AK74SU – получить AK74SU;
mpcheat changeclass GP – получить AK47 с гранатометом;
mpcheat changeclass RPK – получить пулемет;
mpcheat changeclass – получить снайперское ружье Драгунова;
behindview 1 – вид от третьего лица.

Как открыть все миссии.

Зайдите в директорию с игрой в подкаталог /System/Save/ и найдите нужное вам сохранение игры (как правило, этот файл называется вашим именем из игры и имеет расширение .txt). Откройте сэйв любым текстовым редактором и замените имеющуюся там строчку на следующую:

511,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,0,

Как открыть сетевые уровни.

Когда появляется сообщение "Not Qualified", нажмите [F3] и данный уровень откроется.

Tsunami 2265

Для начала нужно включить режим кодов, для этого в главном меню нажмите [Shift] и, удерживая его нажатым, напечатайте "MENSAAAA" (без кавычек!). Если режим активировался, вы услышите фразу "That's what I need." Теперь во время игры можно воспользоваться следующими кодами. Нажимайте одновременно:

левый [Shift] + левый [Ctrl] + [A] – пропуск уровня;
левый [Shift] + левый [Ctrl] + [R] – начать уровень заново;
левый [Shift] + левый [Ctrl] + [C] – продолжить играть после провала миссии;
[G] – режим бога.

RIM: Battle Planets

Нажимите [Enter] и вводите:

show me more – выиграть миссию;
I am a cleric – вылечить выбранный юнит;
nix los – неуязвимость;
ohne – Moos!

Dark Planet: Battle for Natrolis

Чтобы воспользоваться данными кодами, нужно начать кампанию под одним из следующих имен:

animalmagic – увеличение производства животных;
edgiesrock – нажмите во время игры клавишу пробела чтобы добавить себе всех ресурсов;
lightmap – убрать туман войны;
harderai – дать компьютерным противникам больше ресурсов и сделать их атаки более агрессивными.

Z-Zone



...О ВКУСНОЙ И ЗДОРОВОЙ ПИЩЕ




Переделки (но!), или В бой идут одни старики



Хорошо быть живой легендой – такой, как я. Но еще лучше быть легендой мертвой. Тогда можно спокойно прохлаждаться в райских кущах, благосклонно принимая скромные знаки внимания благодарных потомков. Свежие цветы у подножия памятника, почетный караул, народные гуляния по случаю разных там годовщин, ностальгические воспоминания современников, жгучая зависть не заставшей ЭТОГО молодежи – разве плохо? А главное, мертвого героя не захомутают бойкие ребята в деловых костюмах. У них хватка железная: тут же потащат ветерана по косметологам и гримерам, приладят подходящий парик к лысине, усадят под слепящий свет софитов, всучат микрофон и, радостно подпрыгивая, умчатся в кассу стричь купоны.

Однако в наше суровое время бойких ребят все чаще можно увидеть с заступами и лопатами в натруженных руках. В райских кущах уже не отсидишься, некроманты-доброхоты достанут и оттуда! Попудрят позеленевшие щечки ошалевшему от такой наглости небожителю – и туда же его, под софиты, к зрителям! Да, если кто-то вдруг еще не догадался, о чем речь, и побежал вызывать для перегревшегося на солнце старика Джобса неотложку, поясняю – разговор идет о компьютерных играх и только о них. Предмет наших сегодняшних размышлений: римейки, сиквелы, клоны, продолжения, дополнения и вообще все, что связано с переделками былых хитов на современный лад.

Часть I. Живи настоящим, или Репортаж со свалки истории

Старухе, густо волосы чернившей,
Однажды задал я такой вопрос:
"Коль будешь волосы чернить, бабуся,
Поднимется ли твой отвисший нос?"
Саади Ширази

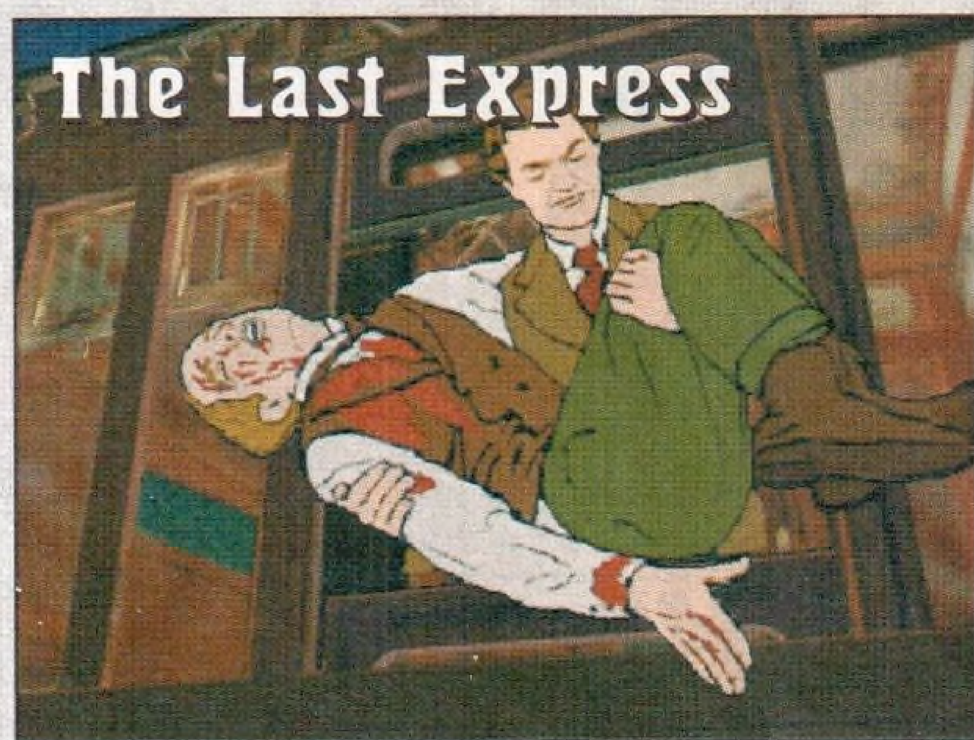
Старые игры принято идеализировать. Кому, как не мне, ветерану великой войны форматов между трех- и пятидюймовыми дискетами, кавалеру ордена "Установка MS-DOS" всех степеней и герою перехода через Windows 3.11 к многозадачному будущему, лучше знать об этом? Время – хитрая штука, а человеческая память отличается весьма полезным свойством забывать плохое и фокусироваться на приятных воспоминаниях. Сквозь розовую пелену прошедших мимо лет и релизов видны - ни много ни мало – контуры Идеальной Игры, Шамбалы и философского камня в одном флаконе, спасения от всех недостатков игр нынешних. Вот только почему-то прильнуть к источнику вселенского блага измученные игроки не спешат. А тех, кто все-таки пытается это сделать, ждет немало неприятных сюрпризов.

Скажите, давно ли вам при инсталляции доводилось указывать показатели IRQ и DMA для своей звуковой карты или, тем паче, прописывать эти параметры ручками в файле config.sys? А выгружать из памяти резидентные программы, мучительно пытаясь уместиться в 640 килобайтов, или разбираться с непростыми программками типа QEMM? Готовы ли вы к тому, что экран вашего монитора схлопнется до размеров почтовой открытки, не соизволит показать вам даже завалящего интро, зато от души поиздевается над вашим и без того не идеальным зрением, продемонстрировав издевательские ухмылки пикселов всех шестнадцати цветов доисторической радуги? Сможете ли обойтись без поддержки мыши и чтения многостраничных readme, пробьетесь ли сквозь дебри интерфейса, созданного не имевшими ни малейшего понятия об эргономике профессиональными программистами, справитесь ли с конфликтами, причины возникновения которых создатели игры даже предположить не могли? За прошедшие с момента появления игровой индустрии годы компьютеры, а вместе с ними и игры, стали куда проще для освоения, и это совсем не плохо. Нынче уважающий себя геймер просто-таки не сядет играть без мышки, джойстика или хотя бы привычной удобной раскладки клавиатуры!

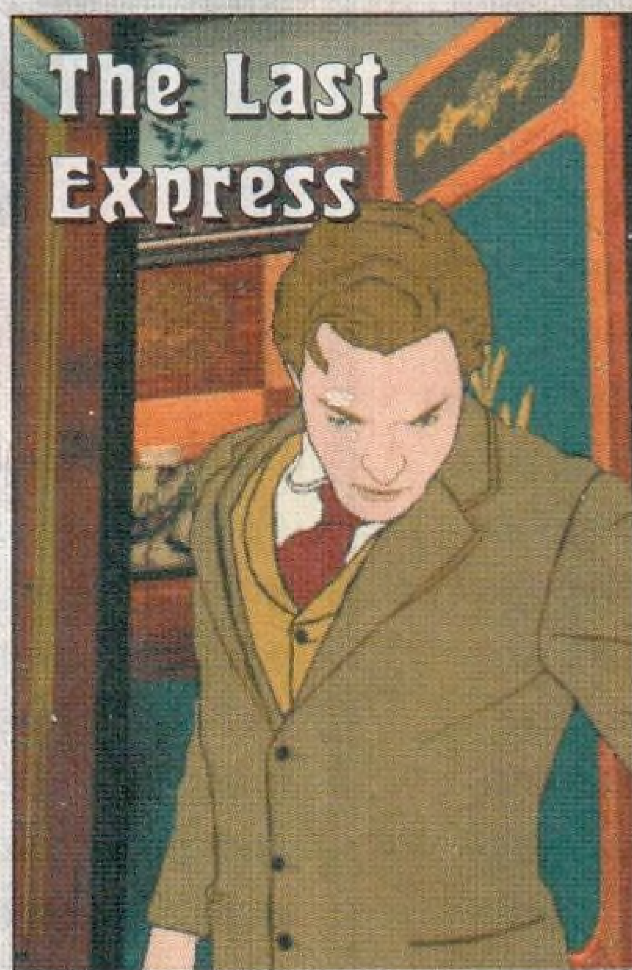
Что?! Кажется, до острого змеиного слуха дядьки Джобса донесся лепет о том, что добрые разработчики вполне могут прикрутить к старичку мышку, джойстик и все прочее, и что, в конце-то концов, важна идея, а не ее реализация. Отвечу и на это.

Именно кризис идей является главной проблемой игростроительства. Индустрия погрязла в самокопировании, одну и ту же игру отдельные умельцы ухитряются продавать по несколько раз за год, нас кормят мыльными операми и бразильскими сериалами – только успевают щелкать цифры после привычных всем названий. Стоит какой-то молодой и амбициозной компании нащупать новую жилу, вдохнуть свежую струю в артерии жанра, как - глядь – готово дело, за ними уже гарцуют, размахивая свежеанапечатанными пресс-релизами, последователи. Последователей в близкой нам, простым сельским обозревателям лицензионного софта, области, не стесняясь, называют плагиаторами. Да и сами первопроходцы спешно штампуют на всевозможные места своего детища копирайты и быстренько налаживают конвейерную линию по производству дополнений и сиквелов (это если их не скупит на корню какой-

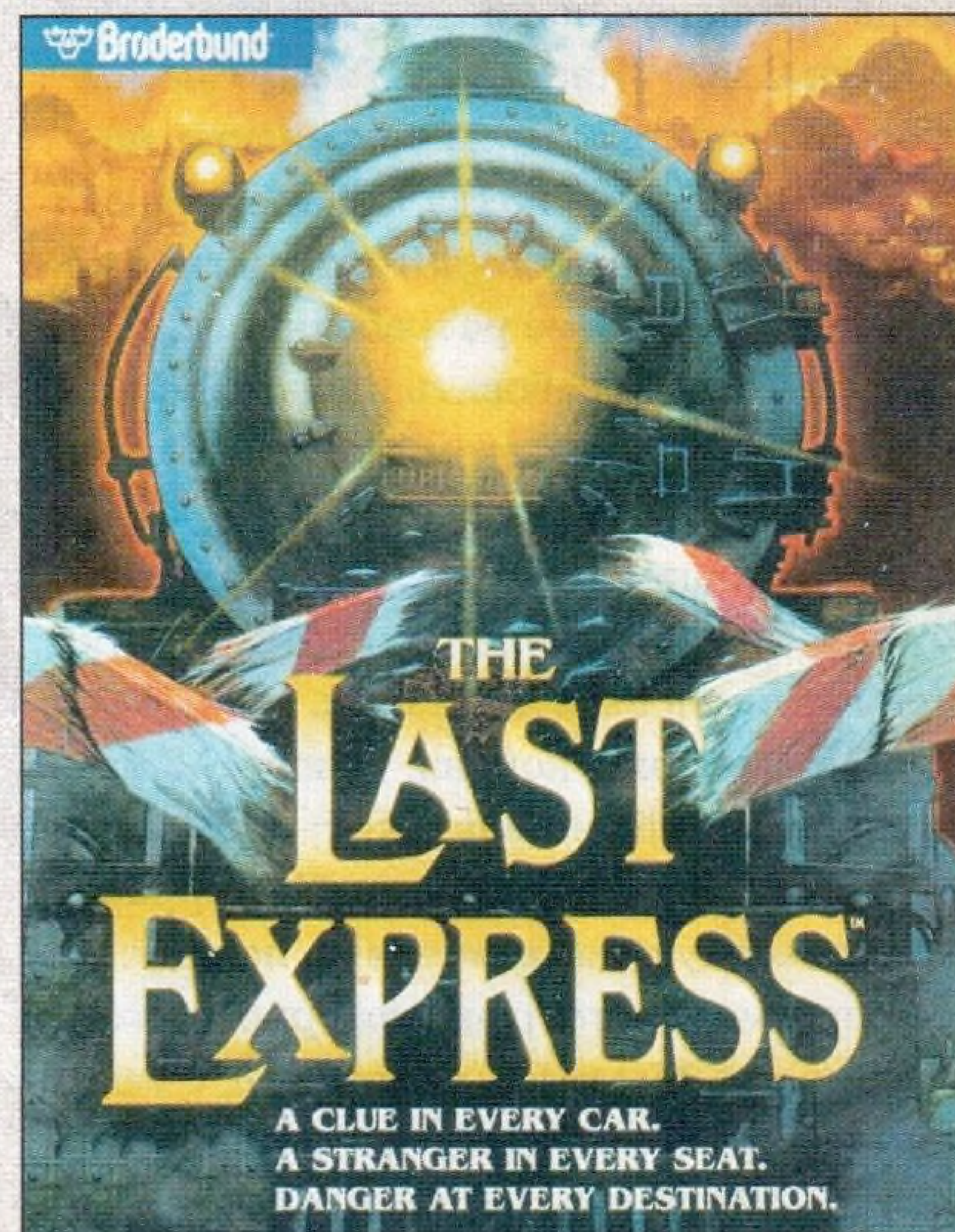




нибудь корпоративный монстр, который, впрочем, будет делать то же самое). Westwood, Blizzard и Ensemble Studios делают одну игру под кодовым названием RTS; id Software, Raven и Epic выпускают изделие типа FPS; 3DO штампует "Героев", Maxis – "симуляторы жизни", Interplay затаскивает до дыр не раз похороненный движок Infinity, а про канадцев из Electronic Arts вообще все сложнее становится выражаться в рамках формата приличного журнала.



Это страшное слово "сиквел"... Оно зачастую звучит, как приговор судьи, как диагноз лечащего врача, как погребальный звон. Слышишь о том, что объявлено продолжение какой-нибудь весьма интересной игры, и понимаешь – все, приплыли. Переработанный движок, новые монстры, продолжение сюжетной линии – и все тот же игровой процесс, хорошо еще, если он не успел приесться, тогда можно проглотить, почти не морщась. Игры стало невыгодно делать длинными – куда лучше будет приберечь пару-тройку сюжетных поворотов и игровых областей для дополнения. Игры стало невыгодно выпускать полностью укомплектованными – пусть лучше разохотившийся пользователь приплатит через несколько месяцев за появление новой стороны, командной игры или многопользовательского режима. Игры стало невыгодно делать оригинальными – это слишком труднопросчитываемая материя, а надо бить наверняка, в яблочко – ведь толпы фанатов предыдущей части радостно хлопают в ладоши и закатывают



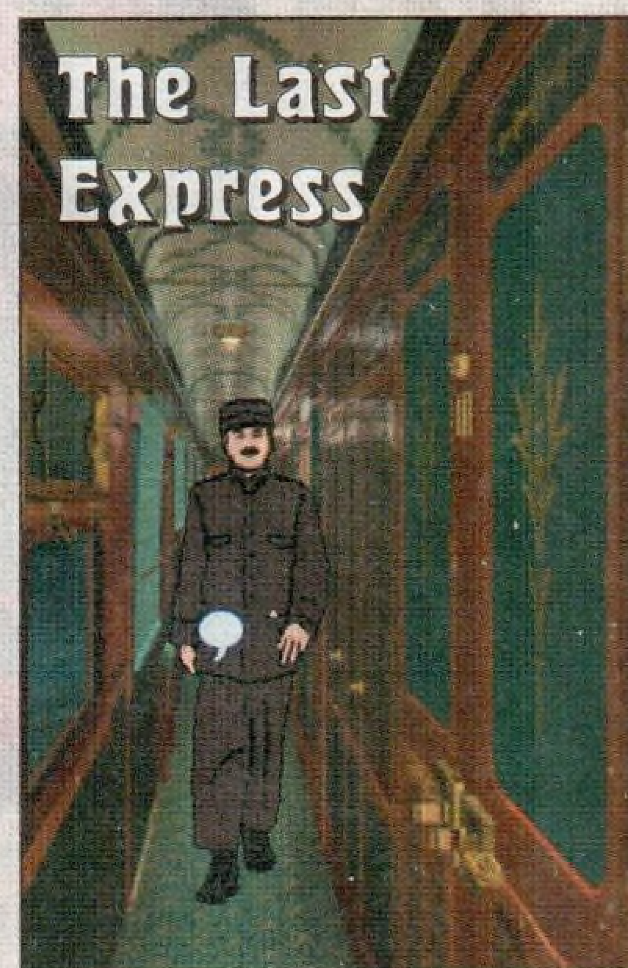
глаза при одном только известии о планируемом продолжении. Игровой индустрии не нужны гении, она вполне довольствуется умелыми ремесленниками, ибо гениальные продукты зачастую не окупают даже затрат на их разработку, вспомните хотя бы The Last Express.

Вот поэтому-то и достаются из чуланов заступы с лопатами и выкапывается на свет божий очередной шедевр прошедших времен. При этом забывается важнейшая деталь – шедевром его сделала именно оригинальность, неизбитость разрабатываемой темы, россыпь идей-жемчужин. Копия всегда будет хуже оригинала. Шедевры никогда не являлись "отличными представителями жанра", они создавали эти жанры на стыке имеющихся, а то и просто на ровном месте, и частенько оставались в этой нише в гордом одиночестве. И это правильно, так и должно быть. Герой должен быть один. Настоящий успех ждет только тех, кто не оглядывается на каноны, а идет напролом и побеждает, создает что-то свое, а не копирует "лучшие образцы". Тех, кто отряхнул с ног прах прошлого, живет настоящим и смотрит в будущее.

Часть II. Начни с себя, или О неизбежности римейков

Тебе врага разить – немного чести,
Раз враг твой – страсть – живет с тобою вместе.
Саади Ширази

Не скрою, поначалу нами двигало очередное желание глумливо посмеяться, позабавить почтенную публику вольной прибауткой, порассуждать о злом естестве и дьявольской сути римейков & сиквелов, а также ткнуть пальцем в пару-тройку заслуживающих жестокой и справедливой кары лиц. Однако стоило только чиркнуть пару раз почву будущей репризы "о римейках и прочем жлобстве", как бдительная совесть тут же безмерной тяжестью обрушилась на ослабленный артельным трудом организм. Затеснило в груди, зашумело в ушах, полетели на юг синие крокодилы... Поэтому придется кое в чем признаться. Но чтобы мне не было так больно и одиноко одному стоять на плахе, то разоблачу, для порядка, и вас, дорогие мои друзья.



Да будет так! В сторону паршивые отговорки, двойные стандарты и стыдливые недомолвки! Поворачиваться к зеркалу необязательно, а вот взглянуть на набитую дисками полку стоит. И - мы же договорились - никаких оправданий! Вашими, именно вашими, да и нашими, что греха таить, руками вскормлены все эти пестрые армады греческих и римских номеров, что просвечивают с обложек каждого третьего, если не второго, диска! Мы же сами их создали, притом создали потому, что получаем неподдельное и искреннее удовольствие от разного рода переделок. Да, да! Вспомните сами, сколько раз вы с трепетом ожидали очередной сиквел. Как вы, умом, в общем-то, понимая, что он вряд ли получился и на треть таким хорошим, как оригинал, прочитав уже с десяток статей беспристрастных спецов, наслушавшись ругани Отцов и нелестных отзывов друзей, все равно ехали на рынок. Ехали, проматывая в памяти лучшие скриншоты, интервью разработчиков и пытаясь доказать себе красоту каждой строчки из двухгодовалой давности пресс-релиза. А потом, нервно шагая вдоль ряда лотков, вы наблюдали за тем, как еще сотни таких же, как вы, с жадностью растаскивают последние копии игры и с сияющими от счастья лицами направляются на боевой пост. О чем вы думали? Наверное, о том, что "если я сейчас эту игрушку не куплю, то пропали лучшие моменты моей виртуальной жизни". Даже не важно, какой будет игра на самом деле – только этих мгновений уже достаточно, чтобы вы эти самые сиквелы сильно и бесприданно полюбили.



А вспомните, как захватывающе на вас действовали любые крохи информации о будущем отпрыске великого хита! Каждый новый скриншот подолгу зависал на рабочем столе, все новые и новые интервью разработчиков побуждали к серьезному изучению английского, дабы не пропустить ни одного мазка, ни малейшего оттенка из описываемой ими картины Великого Продолжения Величайшей Игры. И даже если этот новый римейк оказывался ничем не лучше не только оригинала, но и вышедшего полгода назад клона, это все равно уже ничего не значило. Максимум, на что вас сподвигнет провал римейка или сиквела, – так это на создание еще одного топика на интернетовском форуме (в дополнение к уже миллионам таких же), где вы гневно разложите всю игрушку буквально по косточкам и поучаствуете в паре-тройке стандартных дискуссий. Тем самым напомните еще раз разработчику, что его старания явно не прошли даром. Вы только подумайте: пятый-десятый раз закатывается старая идея, а тут возбужденные поклонники роятся так, будто им действительно ту самую "Лучшую за всю историю" преподнесли!

Давно известно, что толпа фанатов даст фору любому PR-отделу, а в результате обрадованный наплывом "римейконенавистников" девелопер неизбежно приходит к неоригинальной, но весьма практичной мысли "а повторить еще раз, пожалуй, стоит"...



Так что опомнитесь, люди! Вы своими руками не только провоцируете распространение римейков, но и участвуете в конкретных преступлениях против пришествия Великих Игр! Можно долго спорить о тупом респауне в Diablo 2 и при этом совершенно игнорировать тихо проскальзывающие рядом тени истинно замечательных новых идей и придумок. Вспомните, например, тех неприметных мутантов от игрового мира, что не нашли в ваших черст-

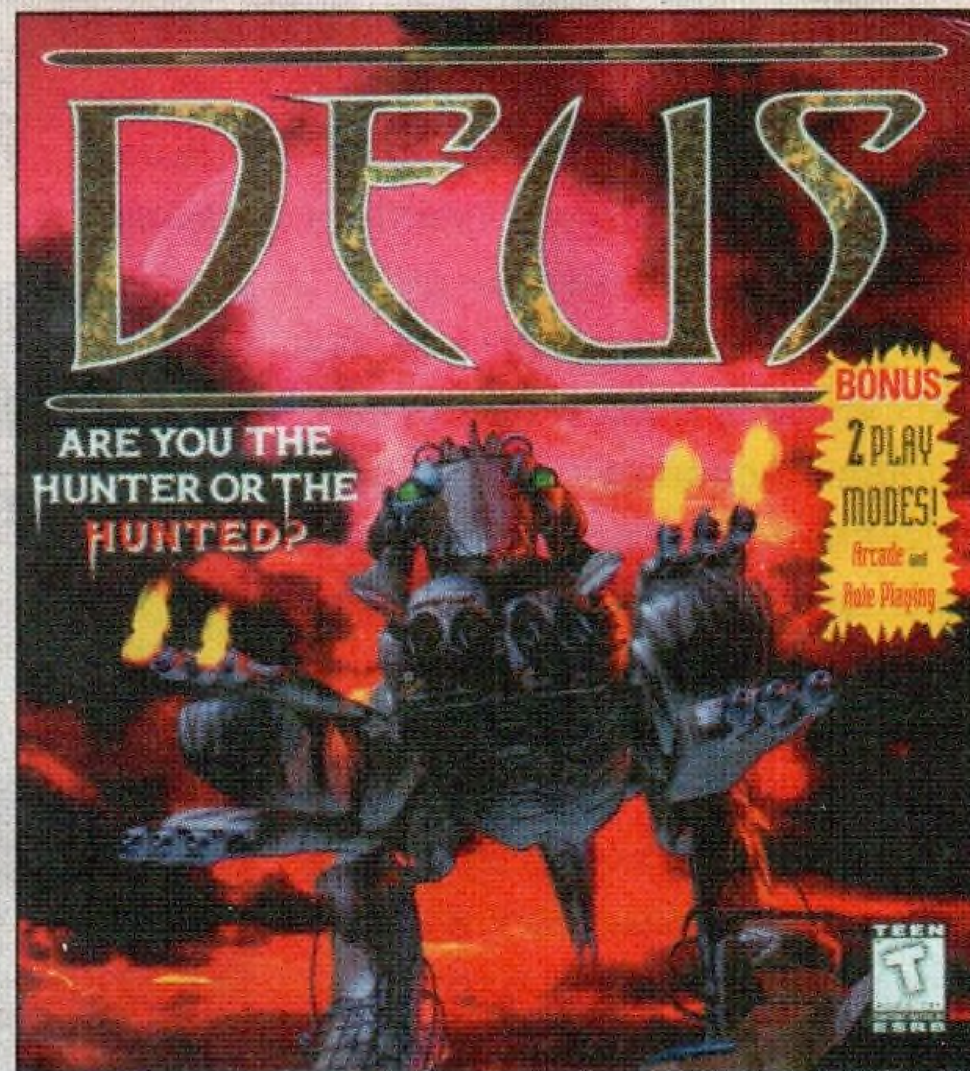


вых сердцах ни единого отклика, кроме мимолетом вылитого на них ушата нечистот. И - что особенно прискорбно – грешат такой слепотой и невежеством не только рядовые геймеры, но и матерые Отцы и, особенно часто, – наш брат журналист. Ей-богу, хоть пиши "Воззвание к играющему и развлекающемуся"! Вспомните хотя бы такие игрушки, как Trespasser, Deus (не путать с Deus Ex) и множество других. Как их встретили? За какие грехи были они закиданы банками из-под кока-колы и утоплены заживо в емкостях с поп-корном?

Любой специалист буквально считал своим долгом указать на "очевидные недостатки", затоптать "сомнительные преимущества" и под занавес выразить свою надежду на то, "чтобы более такого не повторялось". Глупцы, вы же портите играм гены! Раздел "селекция" и "генетика" в школьном курсе были вовсе не так бесполезны, как вы могли себя в этом поспешно заверить, да и кое-какие заповеди не с потолка берутся. Ведь множество идей просто-напросто этим "забанено", отброшено, возможно, на целые десятки лет. Я думаю, каждый смотрел хотя бы по паре-тройке ужастиков, где наглядно показывается, что не создать красавицу без чудовища. А мы тут разнесли к чертям всю лабораторию! Ведь вспомните,



какие попадались экземпляры для селекции – сказка, а не подопытные. Тот же Deus – это же один концентрированный комок мега-идей, которые можно было с чистой совестью растащить по паре десятков классненьких игр! Да, исходный продукт был страшен. На игре красовался лейбл, подразумевающий только легкую эротику, но уже при взгляде на конфигурацию управления можно было догадаться, что над нами жестоко подшутили. Попробуйте-ка задействовать в 3D-экшене 90% клавиатуры! Слабо, да? А вот разработчики Deus сделали это с легкостью. Так же им удалось внедрить в эту игру целый симулятор жизни на враждебных планетах! Несколько громоздких экранов были посвящены таким вещам, как инвентарь, аптечка, одежда, и общее состояние вашего подопечного, включая кровяное давление и температуру. Quake твердо убедил вас в том, что человек может существовать без сна и пищи, а съедании целиком походной аптечки способно излечить травмы любой степени тяжести? Окститесь! День без сна или пищи – и лазерный пистолет можно смело выкинуть: вряд ли вы уже по кому-то попадете. Поужинали "с куста" или поживились отобранными у истлевшего скелета консервами? Пожалуйте в приемную небесной! Мясо убитых птеродактилей и ворованная у местных аборигенов рыба через два дня лежания в инвентаре приобретает экстравагантный голубой оттенок, сигнализирующий о том, что смерть от такого обеда будет пострашнее, чем от голода. Переночевали



на улице, не разведя перед сном огонь, – будьте добры лечить простуду. Захотели слазать в горы? Придется для начала подстрелить пару-тройку пушных хищников и самолично сшить себе теплый костюм. А прогуливаясь по местным лугам и болотам, можно запросто наступить на ядовитую змею или лишиться глаза, подарив местным птеродактилям изысканный обед. И это еще далеко не все! Заглянув в походную аптечку, слабонервные представители игровой братии могли зачастую погрузиться в глубокое беспамятство. Это вам не одна жестянка на все случаи жизни, как в том же Deus Ex. Поранились о копье иноземца? Тогда не спешите накладывать бинты, для начала - жгут и антисептик. Ведь вы не хотите



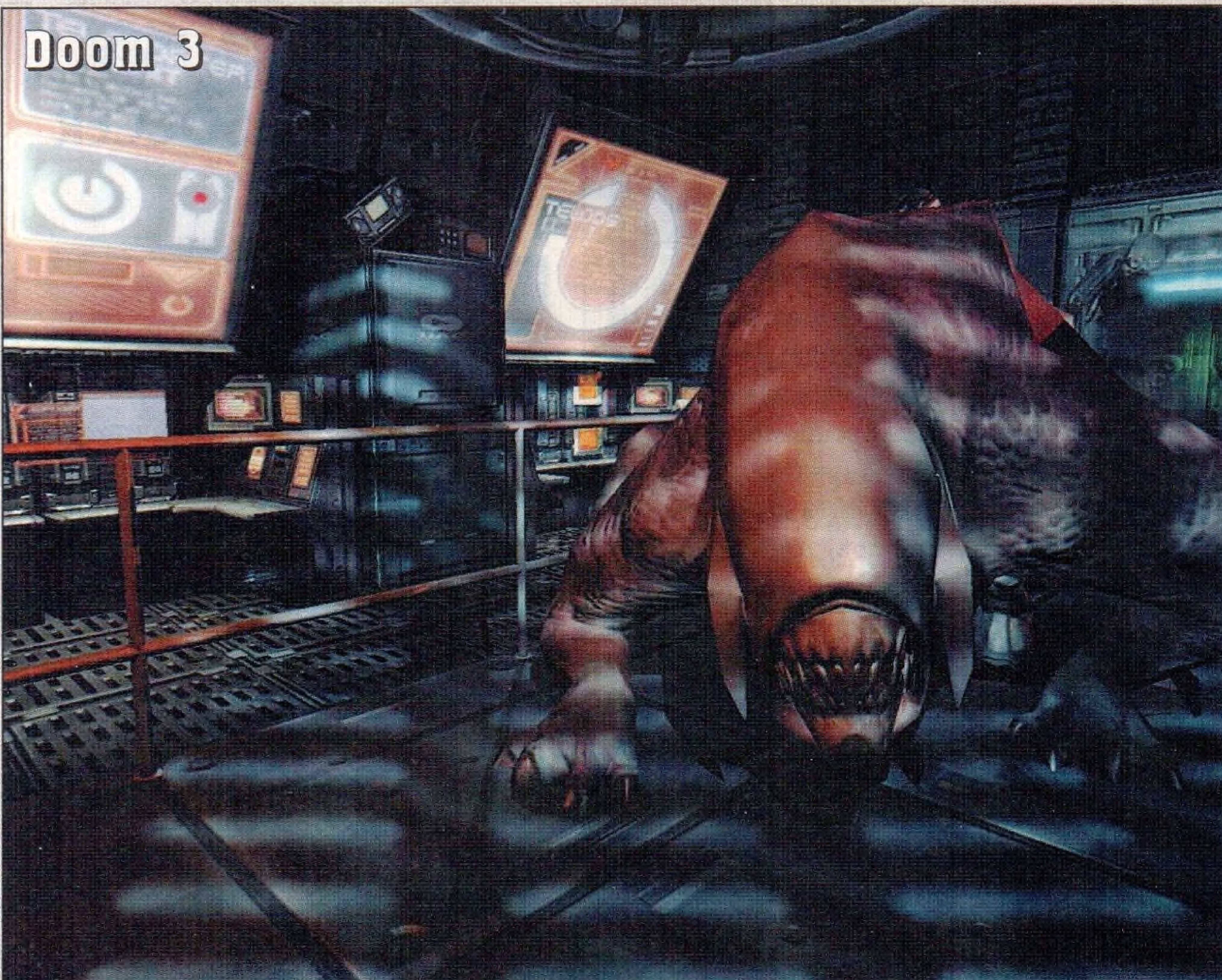


умереть от заражения крови при 100% жизни? А как вам вот этот мешочек с плазмой и кровью для переливания, десяток различных пилюль, включая цианид, или самый настоящий хирургический лазер, которым можно было ампутировать себе почти все возможные конечности (гангрена-то не шутит!). Да только по одному этому экрану можно было тренировать медсестер, а то и хирургов сра-



зу! А уж какая там была атмосфера – погружение было посильнее, чем в московский смог по утрам! Но где все это теперь? Кто еще, кроме всезнающего меня, вспомнит об этой новой струе в игростроении, поспешно перекрытой краном необдуманности и закостенелости? А ведь сколько всего можно было почерпнуть из этой игры, сколько можно было доработать и развить! Но нет, сами игроки лишили себя свободы выбора. Конечно, кто будет останавливаться на такой поделке, когда у каждого на винчестере свежий римейк C&C – Red Alert. Уж лучше мы побольше покритикуем последнюю, поругаем, немножко похвалим, сами не осознавая того огромного потока лести, в котором мы купаем ее разработчиков. А потом еще будем требовать продолжения, ясно осознавая при этом, что весь сюжет игры раскрыт, что мы можем получить только кондовый римейк, клон – старую игру на новой технологии, соответствующей нашим новым железкам.

Так что зри в корень, человек! Не ругайся на римейкоклепателя – он делает именно то, что от него ждут. Перефразируя известную политическую истину: геймеры имеют те игры, которых они заслуживают. Мы сами, все вместе, с успехом давим идеи и поощряем ремесленничество. Разглагольствуя о всей безвкуси-



це клонирования, мы уже через несколько минут безропотно готовы запустить Quake 4. Именно его, а не что-то из десятка других названий! И даже я, марая сейчас этот несчастный лист бумаги, надеюсь лишь на то, что к моменту выхода Doom 3 мне удастся накопить – даже если придется отказать себе в утренней яичнице! – достаточную для апгрейда сумму денег.

Но вот если, скажем, я, не моргнув и глазом, пройду мимо прилавка, заваленного копиями Fallout 3 (вероятно, для этого надо будет принять несколько литров валерьянки, но ради светлого будущего человечества я буду готов на такую жертву), и на глазах у изумленных продавцов куплю себе какую-нибудь неприметную Vault under Kremlin, твердо намереваясь проверить свежую и неотесанную ролевую систему, только тогда этот разговор перейдет в иное русло. А до этих пор придется признавать – да, римейки неизбежны и неотвратимы.

Часть III. Действуй с умом, или Проблемы и решения

У всякой проблемы всегда есть решение – простое, удобное и, конечно, ошибочное.
Генри Луи Менкен

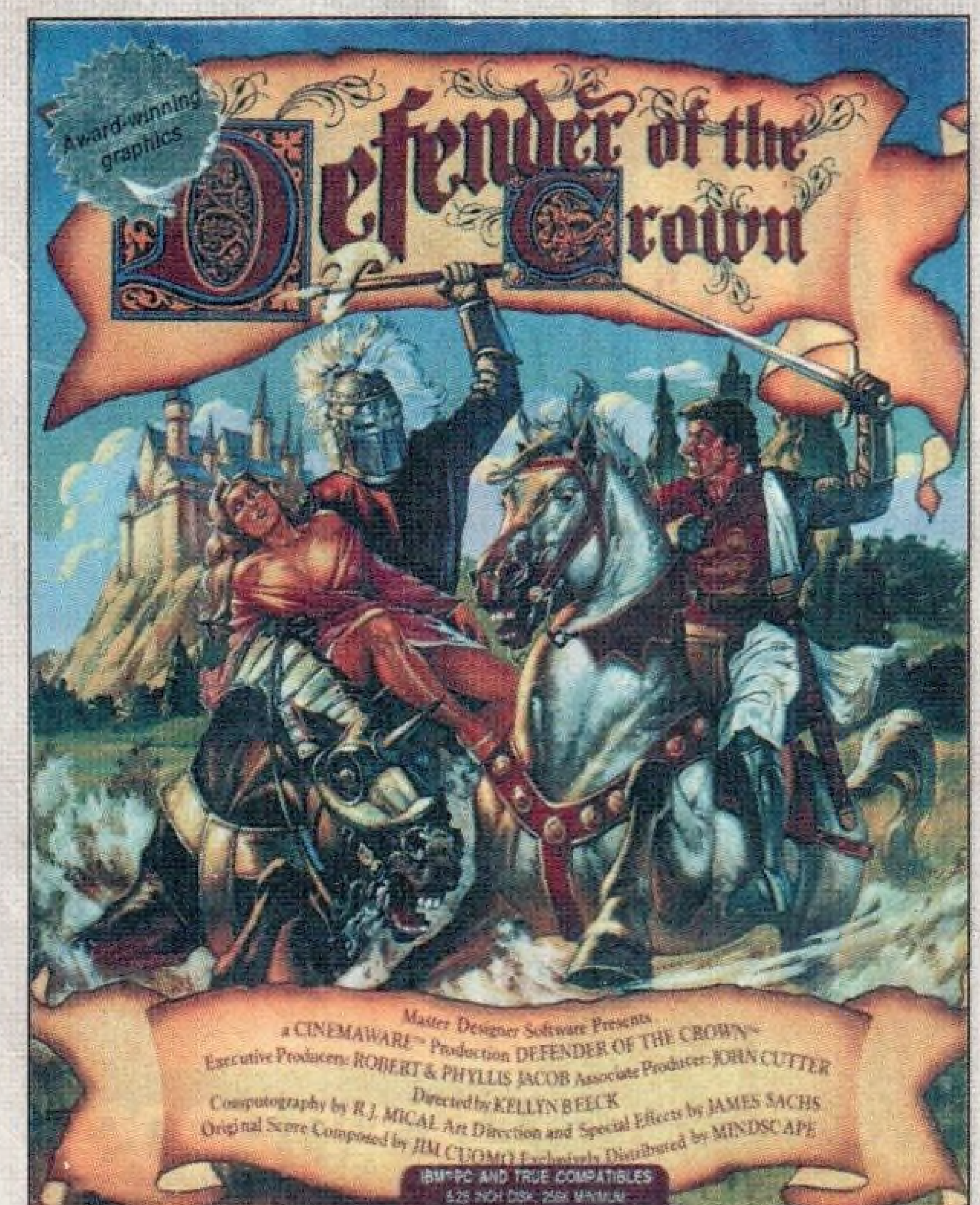
Но хорошо. Все, что выше, – это были эмоции. Порыв благородной души, так сказать. Похвальный, красивый, но далекий от реальности. А поскольку артель за всякое дело берется основательно, в противовес эмоциям мы рассмотрим сейчас проблему с научно-практической точки зрения. И непременно начнем с предварительной словарно-лингвистической артподготовки.

Так, стало быть, что такое у нас "римейк"? Вооружившись лучшим другом современного эрудита, "Большой энциклопедией Кирилла и Мефодия 2002" (раздел "Словари", "Толковый словарь иностранных слов Л.П. Крысина"), узнаем: "РЕМЕЙК [ударное мэ] или РИМЕЙК [ударное мэ] (от англ. remake – переделка) – новая версия ранее снятого фильма". Коротко и ясно. Немедленно хочется спросить: при чем тут фильмы? Правильный вопрос! Потому как стоит только заменить в объяснении слово "фильм" на слово "игра" ("новая версия ранее созданной игры"), и под такое определение с легкостью подгонятся все излюбленные приемы наших дорогих господ издателей: адд-оны, сиквелы (от английского sequel – продолжение), миссион-пэки, "золотые", "платиновые", "коллекционные" и "специальные" издания, патчи и даже элементарные клоны! Разумеется, такая широкая трактовка нам ни к чему, поэтому уточним ее: пусть нас будут интересовать сегодня только самостоятельные проекты, геймплей которых полностью или весьма значительно повторяет собою игру-оригинал, отличаясь от нее ТЕХНИЧЕСКИМИ деталями (графика, звук, управление, сетевой код и так далее). Под такое определение подпадает как раз то, что нам нужно: сами римейки (переделки), большинство сиквелов (продолжений, то, у чего обычно циферки в названии) и наиболее наглые клоны.

Получив в руки научно-обоснованную формулу римейков & сиквелов, мы теперь без труда можем выявить причины того нездорового интереса, который

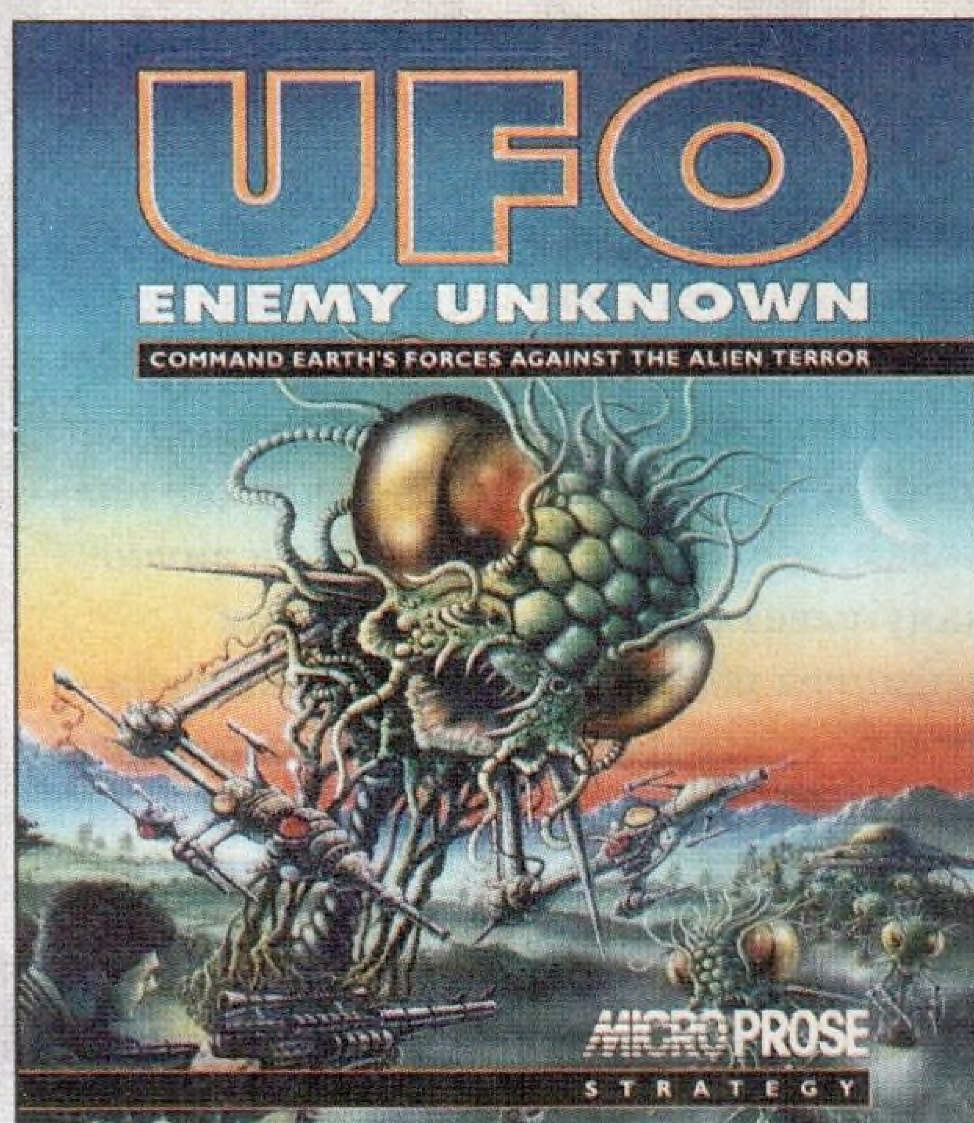


они вызывают по обе стороны баррикад. Едва лишь заслышав заветные слова, разработчики, заливисто смеясь в предвкушении невиданной халявы, начинают бешено считать на своих согнутых подагрой (от долгого общения с клавиатурой) пальцах, сколько же им, говоря по-русски, "обломится" из установленного издателем бюджета. Ведь это так очевидно: задумываться над особенностями геймплея не обязательно, баланс мучительно оттачивать не нужно, премудрости сюжета в случае простой технической переделки тоже побоку. Экономия ж, итить! В ответ им будущие пользователи издают веселое щебетанье, понимающе перемигиваясь ICQ-посланиями, – чай, не невидаль какая грядет, а проверенный временем продукт, предварительно прошедший жернова капитального ремонта. Вы будете смеяться, но и третья сторона – матерые шакалоиды с Уолл-стрит – тоже отлично понимают всю притягательность всеобщей сиквелизации и тотального римейкоделания. Зачем выбрасывать миллионы на ветер и кормить кучи недоучек, мнящих себя непризнанными светочами игрового дизайна, когда можно спокойно вкладываться в очередную переделку непотопляемой классики? А бремя экспериментов пусть несут безлошадные энтузиасты и изнывающие от безделья филантропы-мультимиллиардеры.



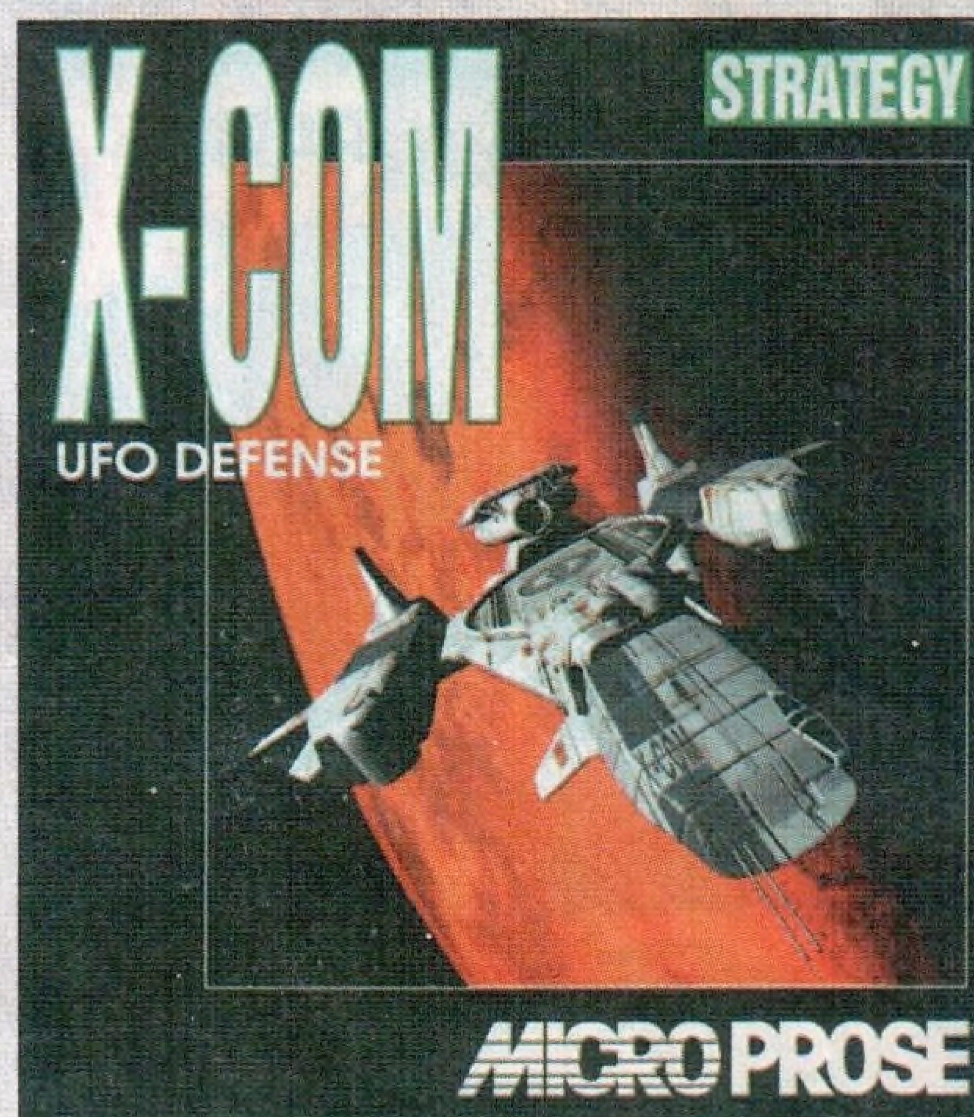
И все же задачка не сходится с ответом. Идея самоповторения при ближайшем рассмотрении более всего напоминает бесплатный сыр в мышеловке, а вовсе не тульский пряник (тот, который не кнут). Видимые выгоды, безусловно, есть – иначе этим бы никто и не занимался, но хватает и спрятанных в тени подводных камней, с легкостью разносящих в прах любые экономико-романтические конструкции.

Первая и главная беда всех переделок: чрезвычайная узость площадки для маневра. Фанаты (а главное, боссы-издатели) требуют от разработчиков максимально точно повторить любимый геймплей миллионов. Шаг в сторону считается побегом, прыжок на месте – провокацией. А в результате гейм-дизайнерам приходится наступать на горло собственной песне и ограничивать себя все теми же техническими деталями – улуч-

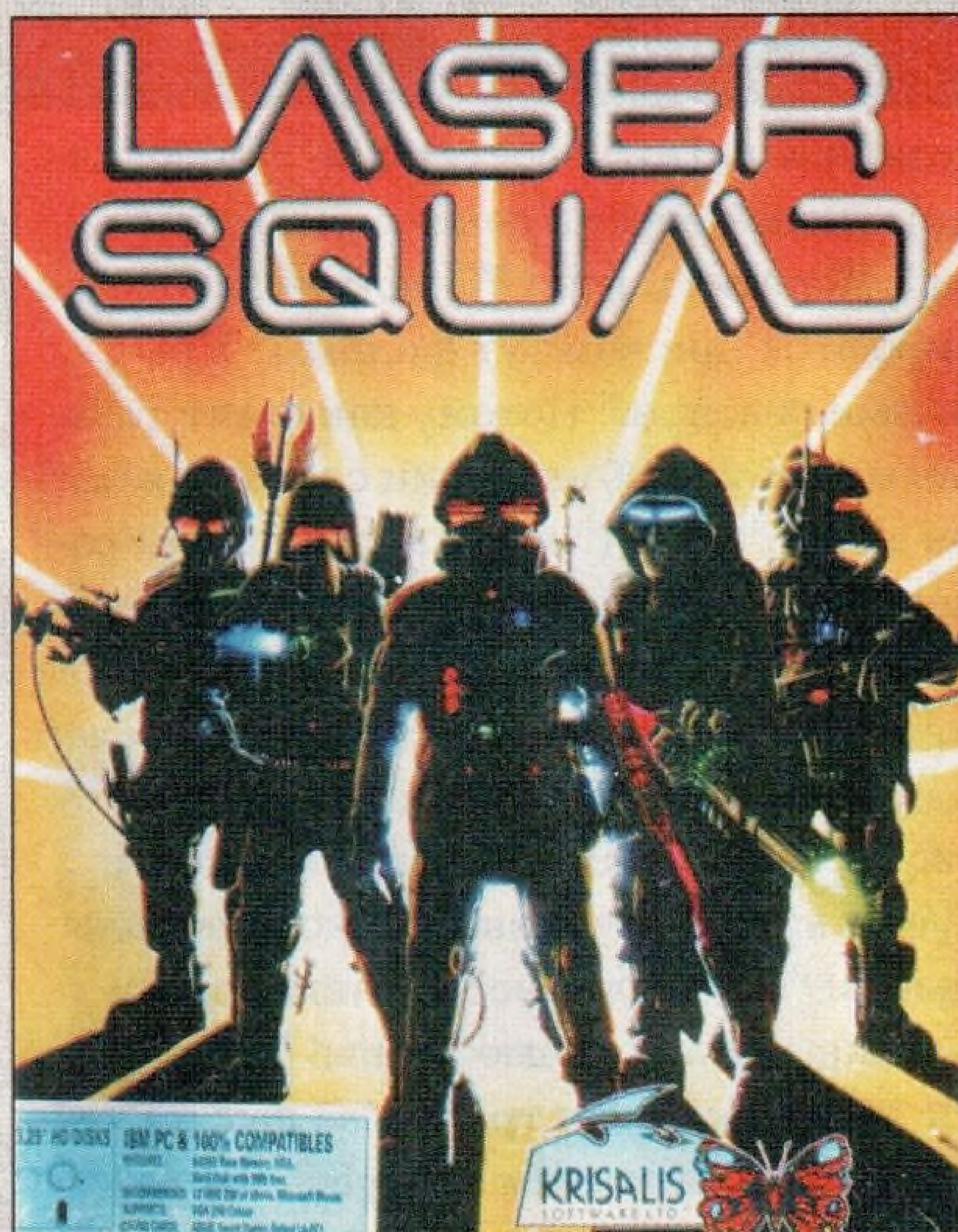


шать графику, обновлять звук, прикручивать поддержку разных модных штучек типа аналогового джойстика или руля с обратной связью. Отсюда стойкая тенденция к вырождению и затирание талантливых людей, которым не по душе такое ремесленничество.

Второе, что чрезвычайно осложняет жизнь всем римейкостроителям и сиквелоделам, – трудно правильно выбрать время релиза. С одной стороны, вроде ясно, что нужно копировать нечто классическое. То, что прошло проверку временем, успело, что называется, настояться. Плюс к этому крайне желательно, чтобы оригинал к моменту выхода продолжения или римейка уже морально был бы готов сойти со сцены и уступить трон наследнику. Оригинал и продолжение даже теоретически не должны делить выбранную экологическую нишу! Но, с другой стороны, игра ни в коем случае не должна запаздывать. Поскольку главная сила переделки в святости имени оригинала для определенного круга лиц, промедление может сыграть с разработчиками злую шутку. При современной ротации поколений фанатские группы тают прямо на глазах. Один в бизнес ушел, другой женился, у третьего гастрит... Даже такой зубр прошлого, как Defender of the Crown, в которого в свое время играли ВСЕ, сейчас набирает довольно чахлый процент преданной, "помнящей былое" аудитории. То есть большинством такая переделка воспринимается как совершенно новый проект, без всяких там ностальгических бонусов. И в этом случае римейки & сиквелы, как правило, не выдерживают конкуренции с "молодежью", изначально ориентированной на свежесть подхода.



И, наконец, третья проблема. При всем кажущемся богатстве антикварных диковин, на деле оказывается, что, дай Бог, десятая часть из них готова лечь на операционный стол для омоложения. Считаете, что это не так? Давайте тогда сымитируем ситуацию силами все той же достославной киноиндустрии. Берем, скажем, эпохальное прибытие поезда имени бр. Люмьер и переснимаем его в цвете и со звуком. Что получается? Правильно, секундный ролик в новостях на тему "проблема дачников, добирающихся до места пригородными электричками". Неинтересный и никому не нужный. Бессмысленно расцвечивать красками "Семнадцать мгновений весны" или озвучивать фильмы Чаплина, бесполезно "римейчить" авторское кино или какие-то эпические вещи вроде "Войны и мира" Бондарчука, просто-таки глупо пытаться "чинить" фильмы вроде "Бриллиантовой руки" Гайдая... Да, дураков на свете много, – могут взяться и за такие римейки. Но, свят-свят-свят, пока разум держит верх, и Чаплин не поет неприличных частушек, а Семен Семеныч Горбунков не отстреливает контрабандистов из трофейного "Шмайсера"...



Так что, как видите, не все и не всегда можно пытаться кинуть в котел переделок, а простота штамповки римейков в промышленных масштабах крайне иллюзорна. Да, разработчики могут, геймеры хотят, издатели – счастливы... в теории. Доходя до практического воплощения, мираж лишается яркого оперенья и престает во всей своей неприкрытой красе.

Однако если три столь могучие силы страстно желают одного и того же, а законы природы им этого не позволяют, то законам природы приходится ох как туго. И, при желании, легко находятся решения всех проблем. Надо лишь правильно выбрать объект "обримейчивания" и разработать хорошую стратегию "раскрутки". Если известные и сверхпопулярные игры не поддаются восстановлению, ищем менее требовательных клиентов, но увеличиваем бюджет PR-акций. К примеру, зачем миру римейк X-COM, если можно и на Laser Squad'е нормально заработать...



Беспокоит узость рамок эксперимента? Отлично! Делаем умное, но доброе лицо и торжественно декламируем: "Мы хотели воссоздать игру во всей ее первозданной красоте, однако даже самые преданные фанаты из числа почетных пенсионеров виртуальности уговаривали нас изменить это, это и еще вон то. Мы не смогли отказать ветеранам, боясь их нечаянной смерти на наших глазах". Как бы ни была хороша классическая идея, с течением времени она неизбежно покрывается пылью времен и склизкой пленкой недовольства. В толпе растет желание "немного улучшить"... Этим-то и надо пользоваться! Сойдет и откровенное надувательство, такое, например, как было с Return to the Castle Wolfenstein. Да, собственно, и так все понимали, что от старенького "Вольфа" в дело сгодится разве что лейтмотив "фашисты и зомби", что на название и "преемственность поколений" стоит обращать внимание в самую последнюю очередь. Но, идя на поводу рекламы, мы обращали внимание именно на название. Мол, продолжение "того самого"...

Какая проблема у нас осталась нерешенной? Ах да, сроки выхода, диалектическое противоречие: ранняя переделка не нужна, поздняя – опоздала. Так тут тоже уже найдено отличное решение. Оно же: супер-, гипер-, мега-, сверх- и ультра-технология производства римейков! Есть на свете одна чудо-компа-



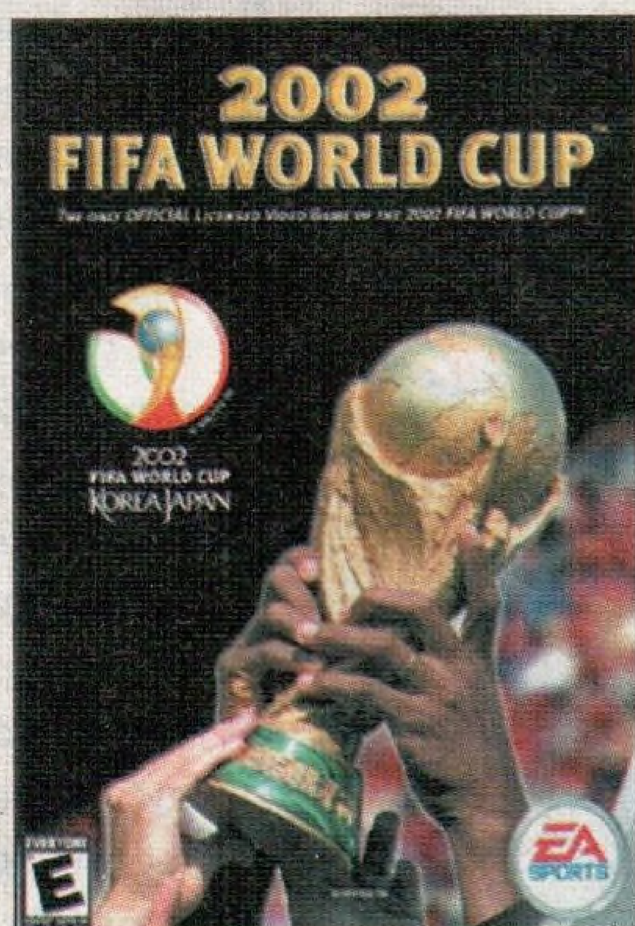


ния, сумевшая победить все три проблемы римейкостроительства одновременно, состригая с этого всплеска собственной гениальности пудовые золотые плоды. Кто это? Попробуйте угадать...

Компания X знает, как продавать переделки ежегодно. Причем это полноценные, стопроцентные переделки, с выходом которых их годовалые предки немедленно кончают жизнь геройским самоубийством.

Переделка должна обладать игровым процессом, максимально приближенным к игровому процессу оригинала. У продукции фирмы X с этим полный порядок.

Переделка должна нести такие изменения, которые, не затрагивая сути, являлись бы очень важными для игрового процесса. У продукции фирмы X и с этим все отлично.

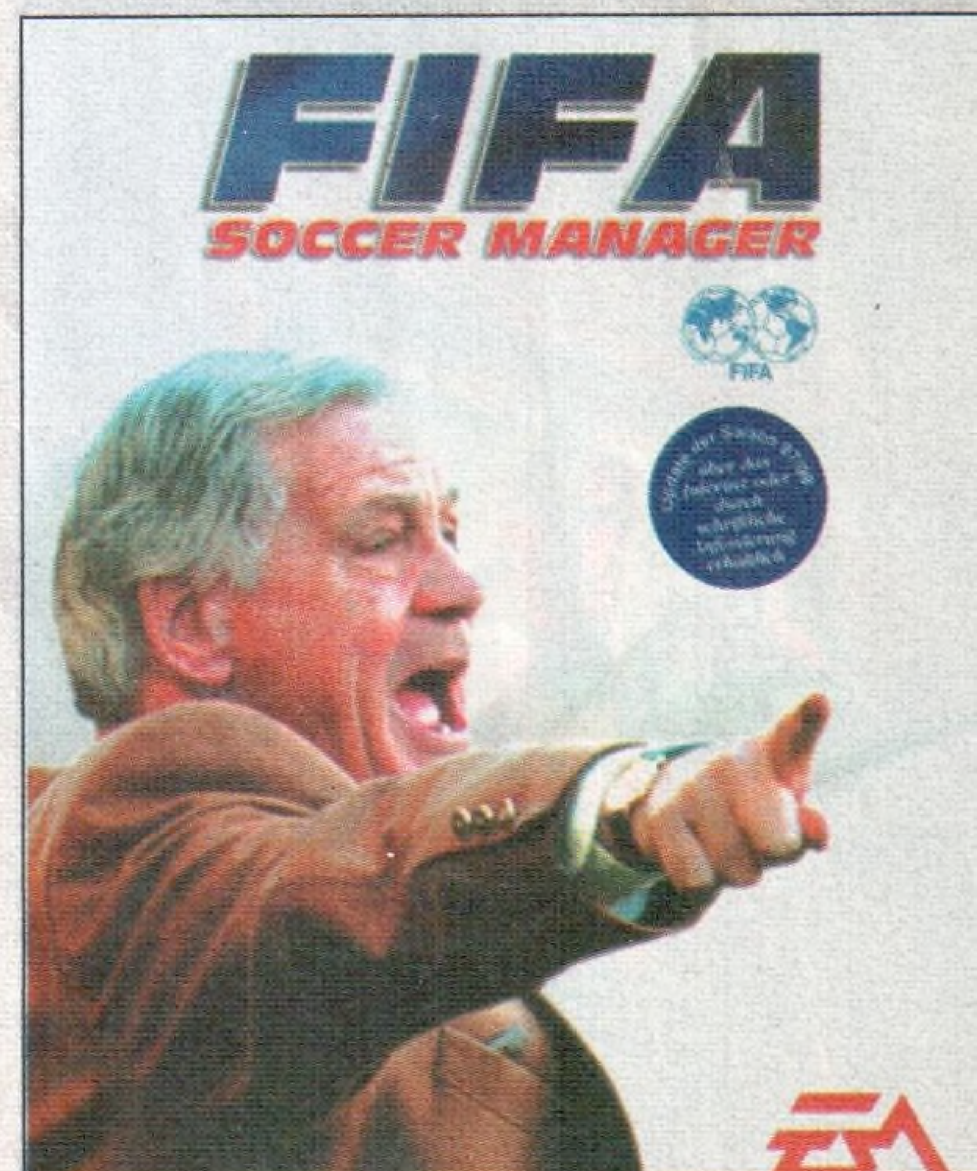


Геймплей переделки должен быть проверен временем, но даже упертые фанаты должны постоянно хотеть ее, а не оригинал. Вам смешно, но фирма X на этом собаку съела.

Еще не догадались? Подскажу. Игра-переделка должна нести в названии цифру, указывающую на ее порядок. Эта цифра (а точнее – число)... 1? Мелко. 2? Глупо. 3? 4? 5? Нет. 97. 98. 99. 2000. 2001. 2002!

NHL, NBA Live, FIFA. Фирма называется Electronic Arts, а ее золотоносное отделение – EA Sports.

Вот мы научно и пришли к тому, с чего начали. Но за малым исключением: лототрон самоповторов, с виду полый и никчемный, неожиданно оказался до предела наполнен билетами беспроигрышной лотереи. Римейки делать можно и нужно. Поверьте, мы к этому, в конце концов, придем всей дружною толпой. И будем с упоением играть не в какие-то там подозрительные никем еще не проверенные новые игрушки, а в классические, выверенные лучшими маркетологами, Diablo 2005, DooM 2008, WarCraft 2009 и, разумеется, “Демиурги-2012”!



Часть IV. И чти, все же, предков, баклан, или В бой идут одни старики

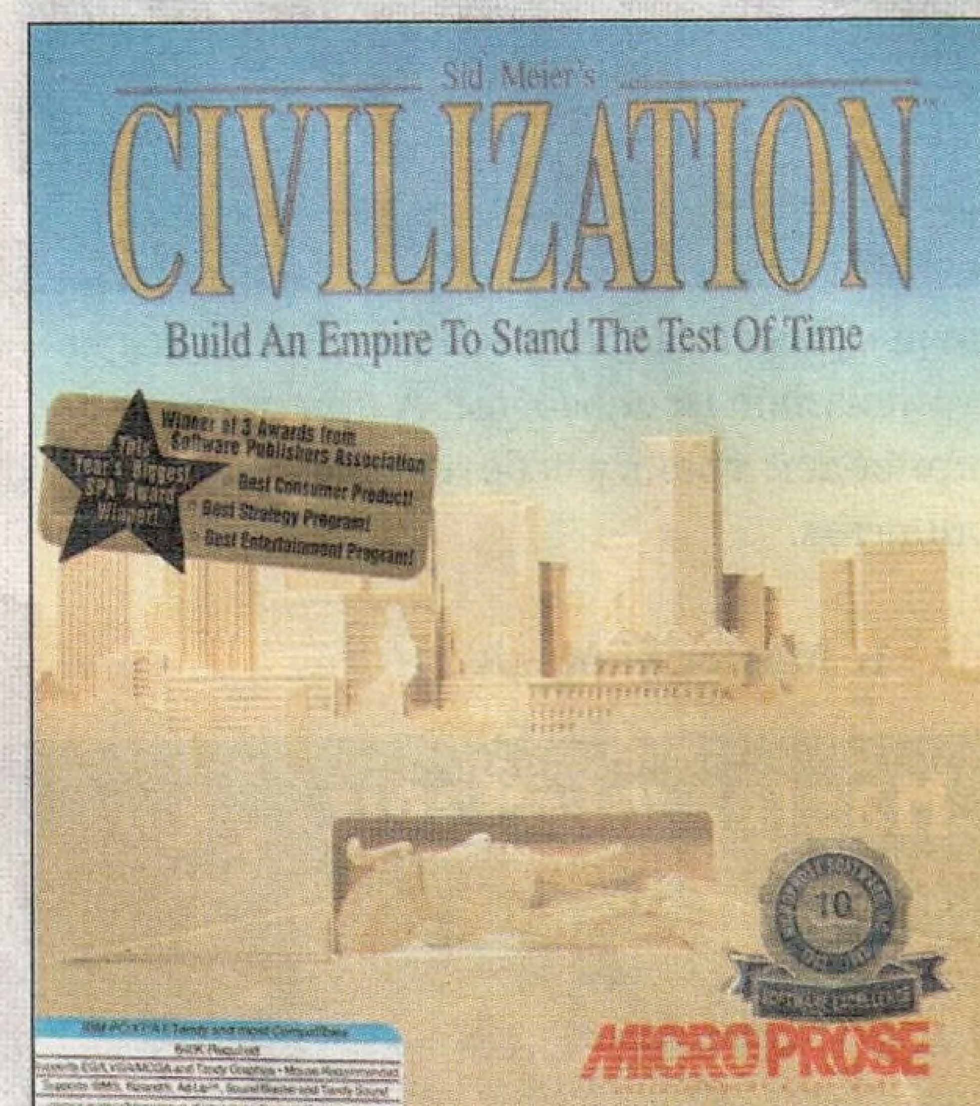
Если вы крадете у современников, вас обругают за плагиат, а если у древних – похвалят за эрудицию.

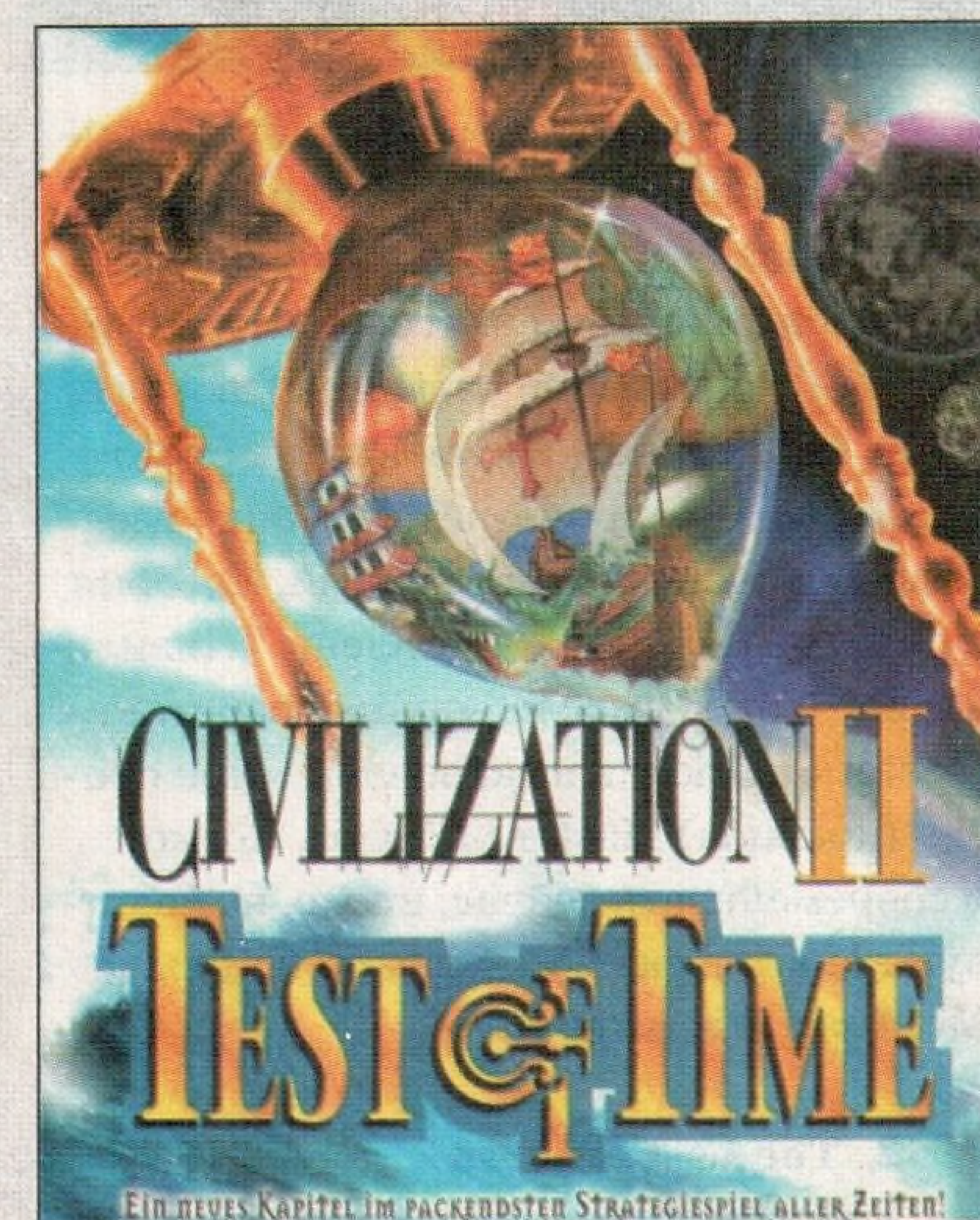
Чарлз Калеб Колтон

Истинно артельный труд всегда противоречит сам себе. Мы не вещаем истину, мы даем повод для размышлений. Да, римейки – зло, а продолжение всегда хуже оригинала. Но в то же самое время всем хорошо известно: “Новое – это хорошо забытое старое”. Кто тут наивно тешит себя мыслью, что в состоянии придумать что-то, чего еще никогда не было? Бросьте, даже в предельно молодой игроиндустрии всякая идея уже много-много раз приходила в голову десяткам и сотням людей! Еще, конечно, остались “белые пятна”, но они скорее связаны с технической реализацией той или иной задумки. На уровне же концепций найти что-то по-настоящему оригинальное практически невозможно. Да и, собственно, нужно ли искать? Может, не стоит пыжиться и строить из себя новаторов и застрельщиков? Может, надо просто доводить до ума то, что уже есть (было)?

Конечно, мы можем быть радикалами и пафосно открещиваться от “стариков”. Мол, отбросим старое и вперед, к светлому будущему. Но, на самом деле, это будет все тот же мерзкий и беспринципный “бан” идей. Создал, скажем, когда-то Сид Мейер свою “Цивилизацию”. А мы в ответ гневно запретим: “Никаких переделок столь великой вещи!” А что делать новым поколениям геймеров?! Слушать сказки о “старых добрых играх” и гонять исключительно новомодные 3D-RTS? Между тем римейк или сиквел мог бы открыть им этот замечательный тип игр! И пусть Ц2 и Ц3 не совершали революций в жанре и не вызывали массовых геймерских помешательств – все равно это грамотные и, главное, нужные народу переделки. Более того, лозунг “каждому поколению свою Цивилизацию (свою Дюну, свой Мист, своих Героев и т.д.)” – это лозунг не консерваторов, а мудрых и дальновидных гуманистов. Соответственно, про Diablo 2005 и прочее мы отнюдь не шутили. Игровой мир действительно к этому идет.

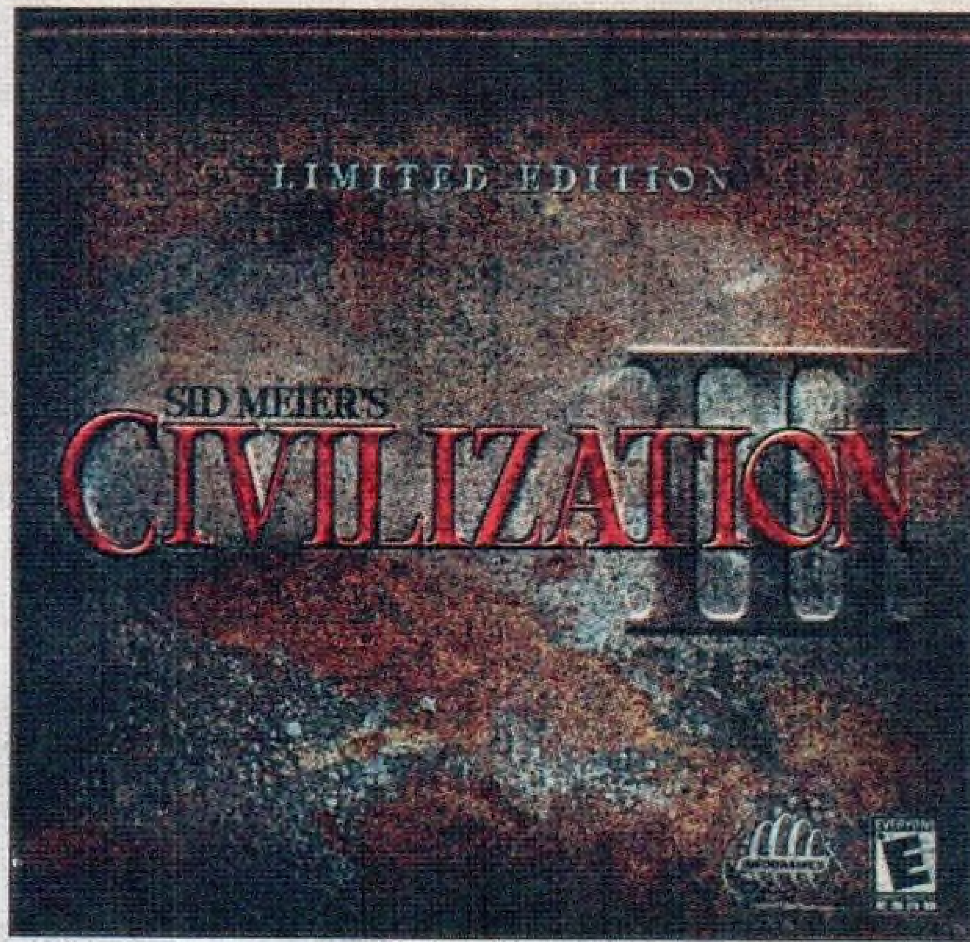
Так что, как видите, римейки очень даже нужны. Вы будете смеяться, но даже уже упоминавшийся кризис идей можно преодолеть именно с помощью столь ругаемых нами переделок! Ведь, на самом-то деле, суть этого кризиса совсем не в том, что идей мало. Нет, наоборот, их море. Просто индустрия зациклена на “фаворитах”, на нескольких наиболее успешных жанрах и стилях. Между тем большинство классных задумок уже были реализованы в старых играх. А римейки могут стать столь необходимым противовесом постыдной ограниченности! Надо только выбрать достойный и незахватанный грязными руками объект для подражания, после чего творчески его осовременить. Спустя годы и через призму других, схожих игр видны сильные и слабые стороны идеи, видно, как концепцию можно переиначить для того, чтобы получить сверхинтересный проект. Это ли не достойный задел для талантливых гейм-дизайнеров?!





Поэтому сегодняшняя артельная мудрость будет такая: “Римейки, конечно, зло и творение дьявола, но именно они спасут индустрию”. Ура, товарищи!

А теперь домашнее задание. Вспомните свои любимые игры последних ста лет, прибавьте к ним номер любого года ближайшего десятилетия и нарисуйте, что вы думаете о получившемся результате сложения. Главный принцип отбора кандидатов: это должна быть великая игра прошлого, идеи и принципы которой не востребованы на настоящий момент времени. Победителю мы торжественно обещаем выслать коробку (с автографом Джобса и всех его сыновей!) первой же



игры-римейка, полученной подобным нетривиальным способом. А для затравки приведем тройку собственных игр-кандидатов.

1. Master of Magic.





Игра, о которой мы всегда будем писать с удовольствием по причине огромной личной симпатии. Целое поколение геймеров, элита нашего сообщества (это мы себя так скромно называем), воспитаны на ней. Вернее, воспитаны на благородной майкропроузовской троице глобальных пошаговых стратегий. История и современность представлены "Цивилизацией", на космос и будущее работает Master of Orion, а в сказочном мире правит (правила) Master of Magic. Космос и современность сейчас, вроде, не бедствуют, а вот в сказке - уныние и упадок. МоМ, мы ждем тебя!

2. The Last Express.

Единственная в своем роде игра, непризнанный гений индустрии. Вот что надо копировать! Ведь кто знает: возможно, реинкарнация такого шедевра, учтя ошибки предка, будет сверхудачной.

Для тех, кто не в курсе: The Last Express – это квест в реальном времени. Авторы игры расписали буквально по минутам все события, происходящие в замкнутом пространстве "Восточного экспресса", развернув перед глазами игрока исключительно живое и драматичное театральное действо. Причем не такое, где "артисты" послушно замирают, ожидая прибытия игрока в нужное место с нужным инвентарем, где вне зоны видимости главного героя как бы вообще ничего не происходит. Нет, здесь по-другому! Все события являются, так сказать, объективной реальностью, данной нам в ощущениях главного героя. Если по сюжету во столько-то часов столько-то минут проводник покидает свое место и идет в соседний вагон, то совершенно не важно, где находится игрок, видит он или нет это событие, собирается ли подслушивать разговор проводников и так далее. Проводник все равно встанет и уйдет. А потом вернется. Подход, безусловно, сложный, но он дал игре неподражаемую глубину. Это вам не какая-нибудь паззловина или поступательно-тягомотное передвижение по "локациям". Это целое кино – динамичное, напряженное и, к тому же, полное сюрпризов и необычных концовок.

Был ли "экспресс", действительно, последним – никто не знает. Конечно, за такую же игру вряд ли кто еще возьмется – это слишком хлопотно и дорого. Но, согласитесь, как хороша сама идея! Если грамотно ее развить – можно получать изумительные вещи. Скажем, на добротном трехмерном движке. Технологически тут уже нет особых проблем: как и в любом шутере, надо будет просто смоделировать уровень и персонажей. Сложнее потом оживить картинку, грамотно и аккуратно расписав по минутам разыгрываемую на уровне пьесу и возможное влияние на нее игрока. Но, все-таки, и это посильная задача для талантливого сценариста. Вполне возможно, именно на таких принципах будут основываться квесты будущего.



3. Incubation: Time Is Running Out.

Игра появилась в то время, когда первый Quake и фирма 3Dfx уже показали миру, что такое третье измерение, но 3D-ускоритель все еще оставался для большинства недосягаемой роскошью. Массы копили деньги на апгрейд и мечтали о царстве всепобеждающей трехмерности, примеряя ее неказистую и угловатую одежку на любимые жанры. Одной из таких светлых грез было появление клона X-Com, в котором мы смогли бы взглянуть на окружающий мир глазами оперативника. Как ни странно, эта мечта сбылась довольно быстро, хотя и не в полном объеме. Incubation отрубила от предка стратегическую часть, подарив нам трехмерную тактику, да и то урезанную. Однако движок от Extreme Assault по тем временам был откровением, и, когда вы стояли на краю платформы, скользящей над бездонной пропастью реактора, по коже бежали мурашки. А этот великолепный ambient, нагоняющий на вас беспокойство даже в моменты затишья, а огромные небоскребы и скриптовые бомбардировки, а перипетии сюжета, заставляющие всерьез ненавидеть безмозглых, в общем-то, скайгеров... Очень атмосферная игра, временами напоминавшая компьютерную версию боевика "Aliens". В миссиях разыгрывались почти шахматные гамбиты, если вы сможете представить себе шахматы,

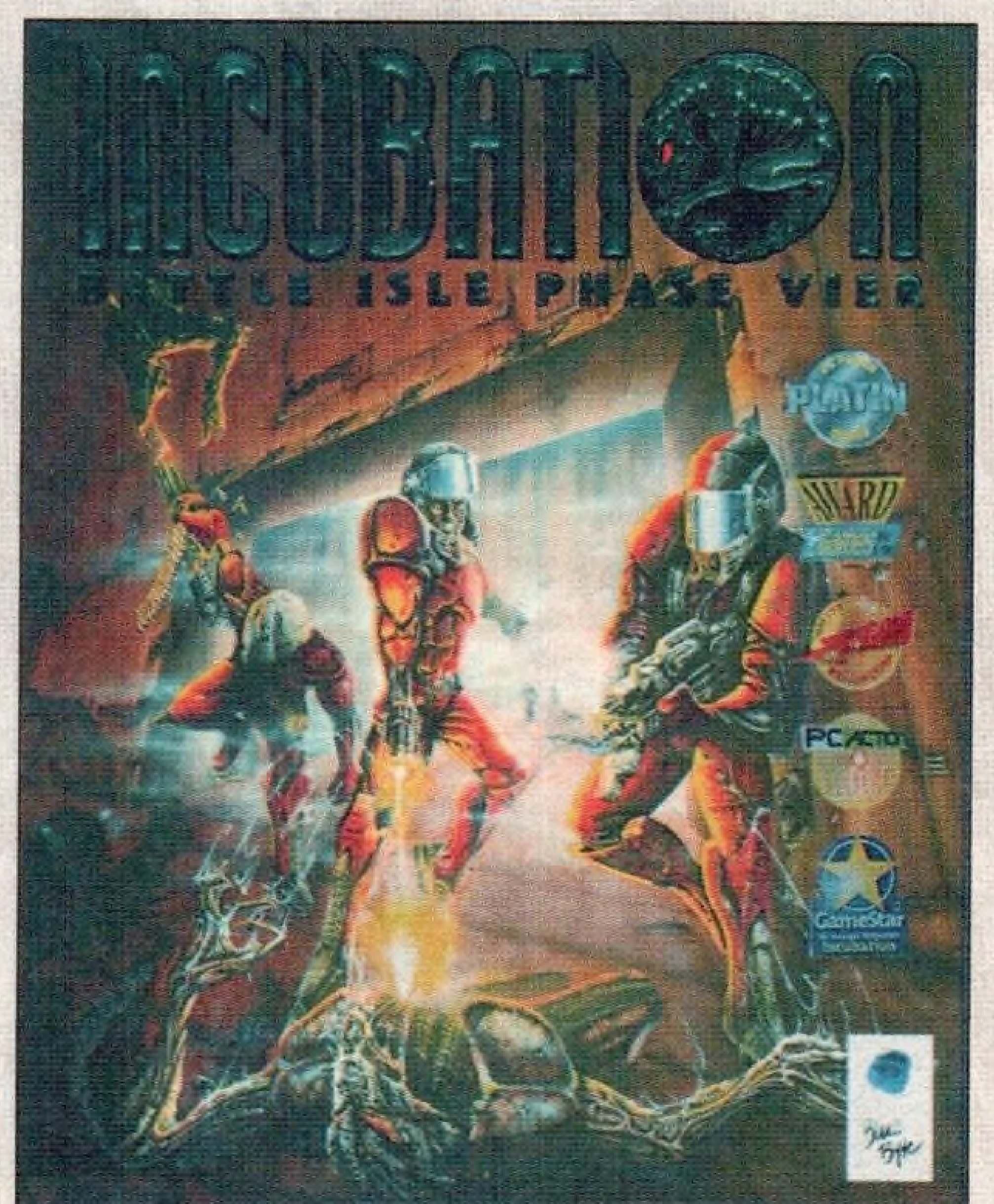


в которых с одной стороны – меньше десятка фигур, а с другой – бесконечный респаун монстров. Постоянная нехватка патронов, заедающее оружие, лабиринты уровней и нетривиальные задачи, необходимость, рискуя жизнью, собирать разбросанные по карте сундуки с equipment points, чтобы не остаться на бобах, – все это затягивало неимоверно.

Полностью трехмерный клон X-Com и по сей день – несбыточная мечта (да и сам "плоский" X-Com тоже впору заносить в наш список). Слюнки текут, стоит лишь представить себе, как ЭТО могло бы выглядеть, используй разработчики все возможности новейших 3D-акселераторов – ведь в походовой игре погоня за бешеными fps ни к чему и художники смогли бы оторваться по полной программе! Красочные текстуры, сотни тысяч полигонов, буйство спецэффектов... А если еще и начинку усовершенствовать? Приблизиться к полноценному клону X-Com, дав бойцам больше возможностей для маневра, добавив исследования, развитие базы и разные другие замечательные вещи... Несомненно, это был бы хит, тем более что идея трехмерного squad combat'а до сих пор пылится в запасниках.

На этом все. Благодарим за внимание, пишите письма, до новых встреч!

P.S. Огромное спасибо артельщикам-соавторам Никите Карееву, Андрею Кузнецову и Павлу Шумилову.



Humor

Что я понял из компьютерных игр

- не существует проблем, которые нельзя было бы решить насилием;
- если нечто движется, то нечто нужно убить;
- управление любым средством передвижения не представляет никакой сложности и не требует специального обучения;
- один хороший парень всегда сможет победить бесконечное множество плохих парней;
- плохие парни всегда действуют предсказуемо;
- за исключением боссов, с большей частью плохих парней можно разделаться одним ударом;
- боссы всегда нанимают более слабого помощника, который выполняет за них всю грязную работу;
- вы можете разрушать вещи просто так, причем это не требует усилий, а внутри вещей часто можно найти разные классные штучки;
- кибернетики - наши друзья;
- во время езды на машине можно безнаказанно сталкивать другие автомобили с дороги;
- если кто-то умирает, его тело исчезает;
- деньги часто просто так лежат на тротуаре;
- у всех продавцов под прилавком хранится хайтек-оружие;
- обращение с оружием представляет собой простую и очевидную процедуру;
- патроны никогда не заканчиваются. А вот гранаты - эти заканчиваются;
- нинзя встречаются на каждом шагу, они все время устраивают драки в людных местах;
- несмотря на то, что у противника всегда есть преимущество в количестве самолетов, его пилоты летают по таким очевидным траекториям, что сбивать их не представляет никакого труда;
- стреляй во все, во что стреляется. Если цель взорвется или умрет, то она была плохой. Если с ней ничего не случилось - подбери ее, скорее всего, это паверап или бонус;
- Carpe diem (Живи настоящим! - лат.) Живем всего три раза!
- самые сильные оппоненты всегда ждут, пока ты одержишь множество практически невозможных, безупречных побед над определенным числом противников. И только после этого они появляются, чтобы в молниеносной схватке выбить из тебя остатки духа;
- соотношение "200 против 1" - нет проблем, легко;
- члены банды всегда похожи друг на друга, а очень часто у них еще и одинаковые имена.

Реальная история

Когда моему племяннику было четыре года, он запросто обращался с компьютером, а вот после посещения унитаза ему требовалась помощь. В очередной раз "сходив на горшок", он кричит из туалета:

- Мама, вытри мне попу.

Когда он вернулся в комнату, моя жена сделала ему замечание:

- Данил, как тебе не стыдно, ты уже такой большой, с компьютером у тебя проблем нет, а попу вытирать не умеешь.

На это последовал ответ:

- Ну вы сравнили, тетя Света, компьютер-то спереди, а попа сзади!

Советы служащим по правильному использованию ценного времени СисАдмина

- Никогда не записывайте сообщения об ошибках. Просто нажмите "ОК" или перезапустите компьютер. СисАдмин любит угадывать, каким было сообщение об ошибке.
- Когда говорите о своем компьютере, используйте такие термины, как "Ящик" и "Штука".
- Когда вы получаете по почте EXE-

файл, немедленно его открывайте. СисАдмин любит время от времени убедиться, что антивирусные программы работают нормально.

- Когда отправляете кому-нибудь по почте документ, даже не думайте, какое программное обеспечение у адресатов.

- Когда СисАдмин говорит, что сейчас придет, выйдите из системы и идите пить кофе. Для него не проблема вспомнить ваш пароль.

- Когда вы зовете СисАдмина, чтобы он передвинул ваш компьютер, обязательно оставьте его похороненным под полутонной открыток, детских фотографий, чучел животных, сухих цветов и рекламных календариков. У СисАдмина нет своей жизни, и он находит ее, выхватывая мимолетные картины вашей.

- Когда СисАдмин присылает вам почту, помеченную как "Очень важно" или "Примите Меры", сразу удаляйте ее. Он наверняка просто проверяет новую функцию почтовой программы.

- Когда СисАдмин обедает у себя или в столовой, войдите и опорожните на него все проблемы и ожидайте немедленного ответа. СисАдмин существует только для того, чтобы обслуживать и всегда готов думать о починке компьютеров.

- Когда СисАдмин выходит попить воды или прогуливается на улице, найдите его и задайте вопрос о компьютерах. Единственная цель его прогулок - разыскивать тех служащих, у которых нет электронной почты или телефона.

- Отправляйте срочную почту ВСЮ В ВЕРХНЕМ РЕГИСТРЕ. Почтовый сервер вылавливает ее и помечает для внеочередной доставки.

- Когда не работает копир, зовите СисАдмина. Это ведь тоже электроника, не так ли?

- Когда ваш домашний компьютер сообщает "Нет сигнала в линии", позвоните СисАдмину. Он даже может исправлять проблемы с телефоном на расстоянии.

- Когда ваш домашний ПК не в порядке, оставьте его на стуле СисАдмина без имени, без телефона, и без описания проблемы. Он очень любит хорошие мистификации.

- Когда СисАдмин рассказывает вам по телефону порядок изменения настройки, читайте газету. СисАдмин на самом деле не имеет в виду, что вы должны что-то делать, он просто любит слушать свою речь.

- Когда компания предлагает обучение в связи с апгрейдом операционной системы, не утруждайте себя посещением. СисАдмин всегда рядом, чтобы помочь.

- Когда принтер не печатает, отправьте задание на печать заново, по меньшей мере, 20 раз. Задания на печать часто исчезают в космос без причины.

- Когда принтер все еще не печатает после 20 попыток, отправьте это задание на все принтеры офиса. Один из них должен работать.

- Не пользуйтесь справкой. Справка для тех, кто не соображает, не так ли?

- Если вы посещаете вечерние курсы по информатике, не стесняйтесь продемонстрировать свою растущую компетентность, обновив сетевые драйверы себе и всем коллегам. СисАдмин будет благодарен за сверхурочную работу, когда ему придется остаться до 2-3 часов ночи, исправляя все это.

- Когда СисАдмин исправляет ваш компьютер в четверть второго, ешьте ваш гамбургер с сыром у него на глазах. Он работает лучше, когда у него слегка кружится голова от голода.

- Когда СисАдмин спрашивает, не устанавливали ли вы новые программы, лгите. Никого не касается, что там у вас на компьютере, не так ли?

- Если провод мыши задевает за фотографию вашей собаки, поднимите монитор и проденьте провод под ним. Эти прочные провода для мышей разработаны, чтобы выдерживать 20 килограмм компьютерного монитора, поставленного на них.

- Если пробел на клавиатуре не работает, упрекайте СисАдмина в том, что вам не покупают новую. Черт, это же не ваша вина, что в ней под клавишами пол килограмма засохших крошек бутербродов, скрепок и больших липких пятен кетчупа.

- Когда вы видит сообщение "Вы уверены?", нажимайте "Да" как можно быстрее. Черт, если бы вы не были уверены, вы бы этого не делали, не так ли?

- Совершенно свободно говорите "Я ничего не знаю обо всей этой компьютерной ерунде". СисАдмина никогда не беспокоит, когда сферу его профессиональной компетенции называют ерундой.

- Когда вам нужно добавить в принтер бумагу, зовите СисАдмина. Менять бумагу - это сугубо обслуживающая работа, и как Хьюлетт Паккард, так и Лексмарк рекомендуют, чтобы она проделывалась только сертифицированными сетевыми администраторами с уймой свободного времени.

- Когда вы получаете 130-мегабайтный файл с фильмом, разошлите его всем, как срочное вложение. У СисАдмина полно дискового пространства и процессорной мощности на его новом почтовом сервере специально для таких важных вещей.

- Даже не думайте о том, чтобы разбить большое задание на печать на несколько небольших. Не дай Бог, кто-нибудь украдет одну страничку из вашей 427-страничной таблицы Excel.

- Когда вы встречаете СисАдмина в бакалее в воскресенье днем, задайте ему компьютерный вопрос. Он работает 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, даже когда покупает в магазине туалетную бумагу и собачий корм.

- Если ваш сын студент-программист, пусть приходит по выходным и делает свои проекты на вашем офисном компьютере. СисАдмин будет рядом и поможет, когда краденая копия Visual Basic 6.0 вашего сына опрокинет и убьет базу данных Access.

- Когда вы приносите ваш новый домашний компьютер безымянной марки СисАдмину в офис для бесплатного ремонта, скажите, как срочно он должен его починить, чтобы вы могли снова играть в EverQuest. Он примется за него сразу потому, что в офисе у него так много свободного времени! Все равно все знают, что все, что он делает целыми днями - это шарит в Интернете.

- Никогда не благодарите СисАдмина. Он обожает все ремонтировать и получать за это зарплату.

На чемпионате мира по женской логике с большим отрывом победил генератор случайных чисел.

Разговаривают два юзера:

- Слушай, я тут на днях прочитал про страшный вирус, который передается по электронной почте... И вспомнил, как я читал про вирус, который каким-то хитрым образом сажает трубу у монитора, похоже, - это все из одной страшной серии...

- Не, мужик, я про другой вирус слыхал. Перехватывает он, значит, мыша, захлестывает ейным шнурком юзера за шею и ну душить, понимашь. Вoooo как! А ты трубу, трубу...

Взлом в сети это как секс - ты входишь в систему, выходишь из нее, а потом волнуешься, как бы ты там ничего не оставил, что может привести к последствиям.

Молодой симпатичный студент ищет спутницу жизни пожилого состоятельного бизнесмена.

Ну значит заходит генерал в казарму и видит следующую картину: половина крыши снесена начисто, на полу валяются куски мяса, оторванные руки, ноги, головы, солдат, а один с наполовину оторванным туловищем, еще живой лежит и стонет, ну генерал быстрее к нему, что мол случилось, а тот отвечает:

- Да эта сука, прапорщик Иванов, Rocket Jump показывал...

Сидят два программера. Один читает объяву в журнале:

- Красивая девушка (90x60x90) выполнит все твои желания. Плата - 50$ за ночь.

Второй:

- А со скольких у нее ночь?

Винда: найден неизвестный драйвер, воткните устройство.

Привел программер девушку домой, начали сексом заниматься. А девушка эта припадочной оказалось - вся дергается в конвульсиях и кричит. Ну, программер, о, думает, и силен же я, вон как девушку плющит. Через три часа че-то засомневался, звонит в скорую:

- Але? Выезжайте быстрей, тут у девушки оргазм завис!

Дневник молодого программиста попавшего на работу в МинСвязи РФ.

Первый день. Запустили все программы и отформатировали все дискеты.

Второй день. Запустили все утилиты и отформатировали все винчестеры.

Третий день. Запустили все, что грузится, и отформатировали все, что крутится.

Четвертый день. Приехал админ, и тут такое началось...

Подготовил Horse With No Name по материалам Интернет и новостных групп Usenet. Оригинальная подача материала сохранена.

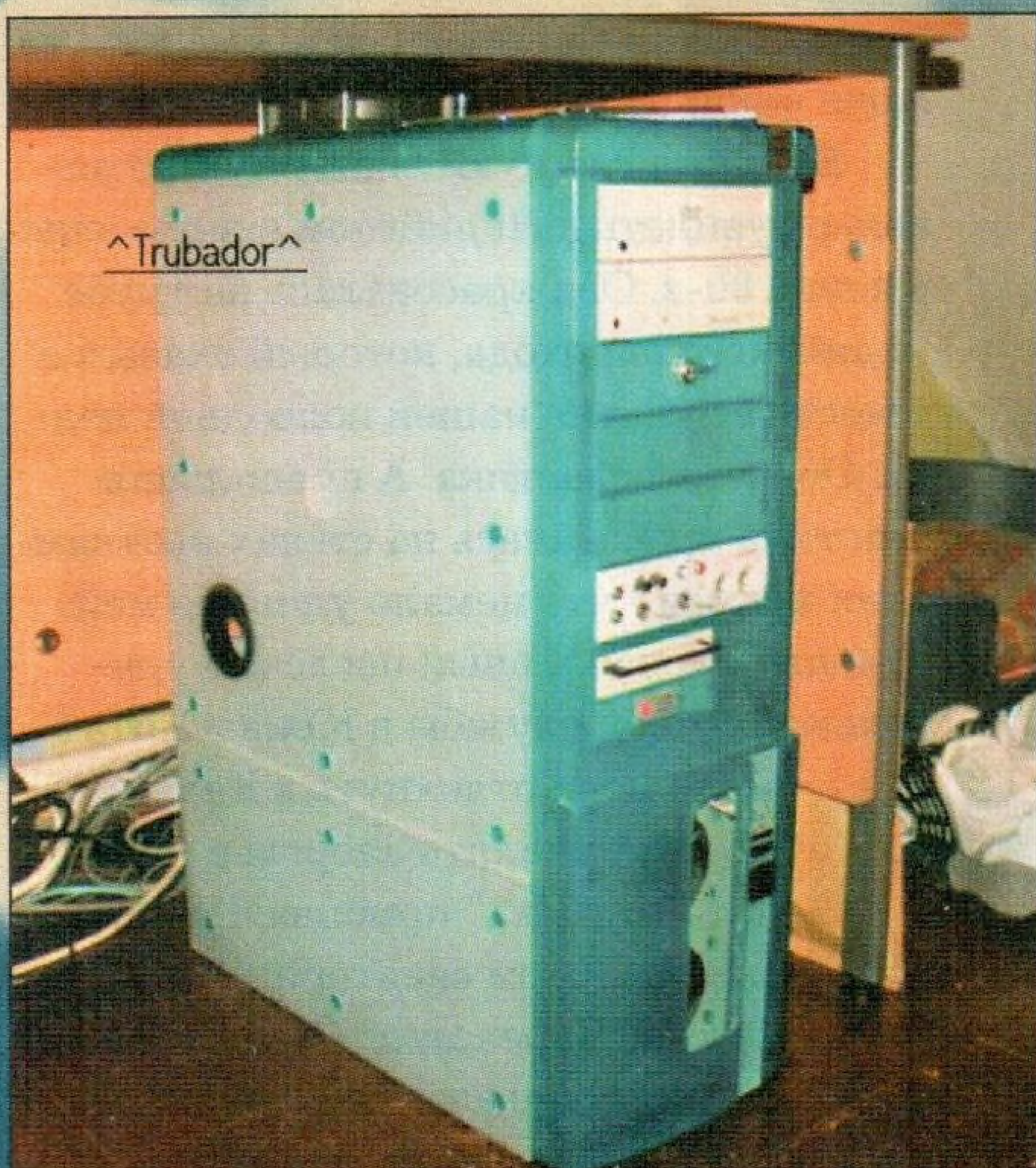
Фотографии, которые вы можете наблюдать на этой странице, и комментарии к ним были выложены на одном из Сетевых форумов юзером с ником Trubador. Без комментариев (наших).

Как приготовить яичницу на процессоре XP!

Для начала вам потребуется система вроде моей...
XP1500+ CPU
MSI K7T266 Pro-2 Raid Motherboard
720 GIG Hard Drives (это файл-сервер)
Корпус Juno P6
24x Liteon CDRW
16x LG DVD
Soundblaster Platinum + Livedrive Floppy

Как все происходило...

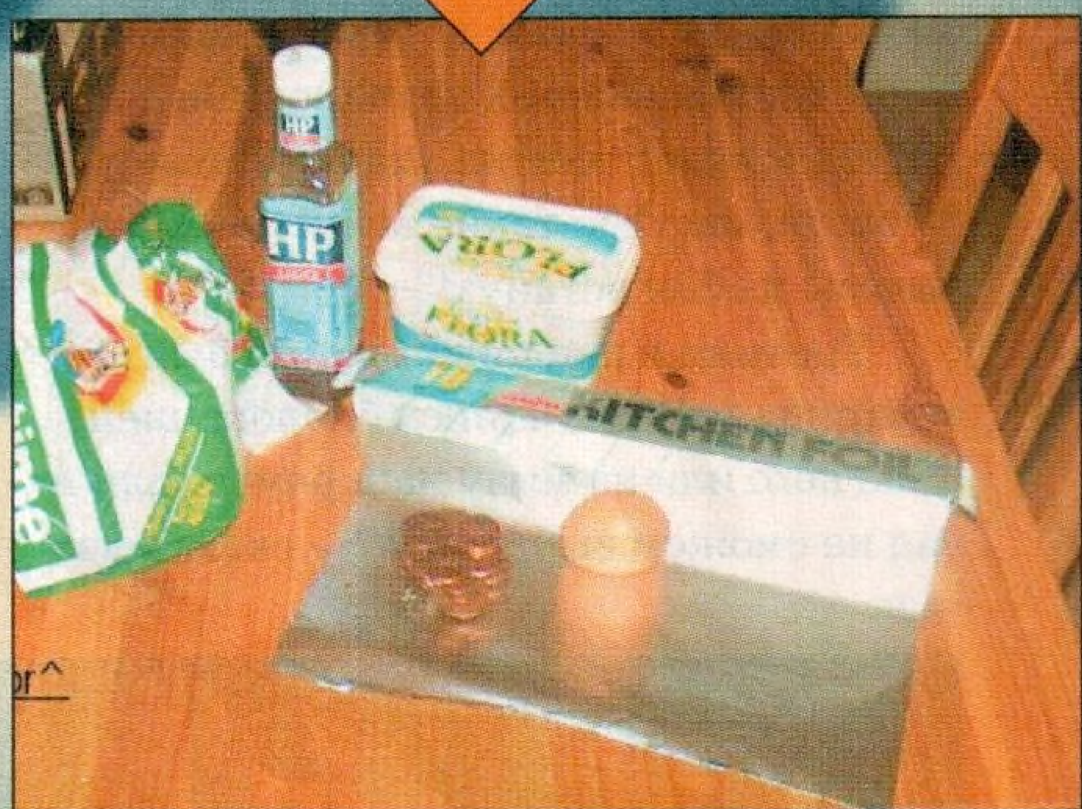
Теплоотвод - весьма важная вещь для такой операции. Поэтому мне хотелось, чтобы он был оригинальным. Мне хотелось, чтобы все сказали: "Cool, ну ничего себе"... Поэтому я решил соорудить теплоотвод из одно- и двухпенсовых монет. Для начала делаем из фольги прямоугольный поднос. После этого выкладываем на CPU теплоотвод из монет. Система готова к запуску. После включения компьютера минуты через 3-4 монеты начали нагреваться, и это было хорошо, т.к. я собирался пожарить на них яичницу. На следующем этапе я поместил поднос на монеты и вбил в него яйцо. Я догадывался, что процесс не будет быстрым, но уже через 11 минут был получен положительный результат. Я выключил компьютер, снял поднос с теплоотвода и выложил зажаренное яйцо на хлеб. Немного коричневого соуса и WooHoo... кушать подано! И я должен признать, что на вкус все получилось не хуже, чем на плите. В следующий раз я приготовлю ее с беконом. Что интересно, чип в процессе готовки не пострадал.

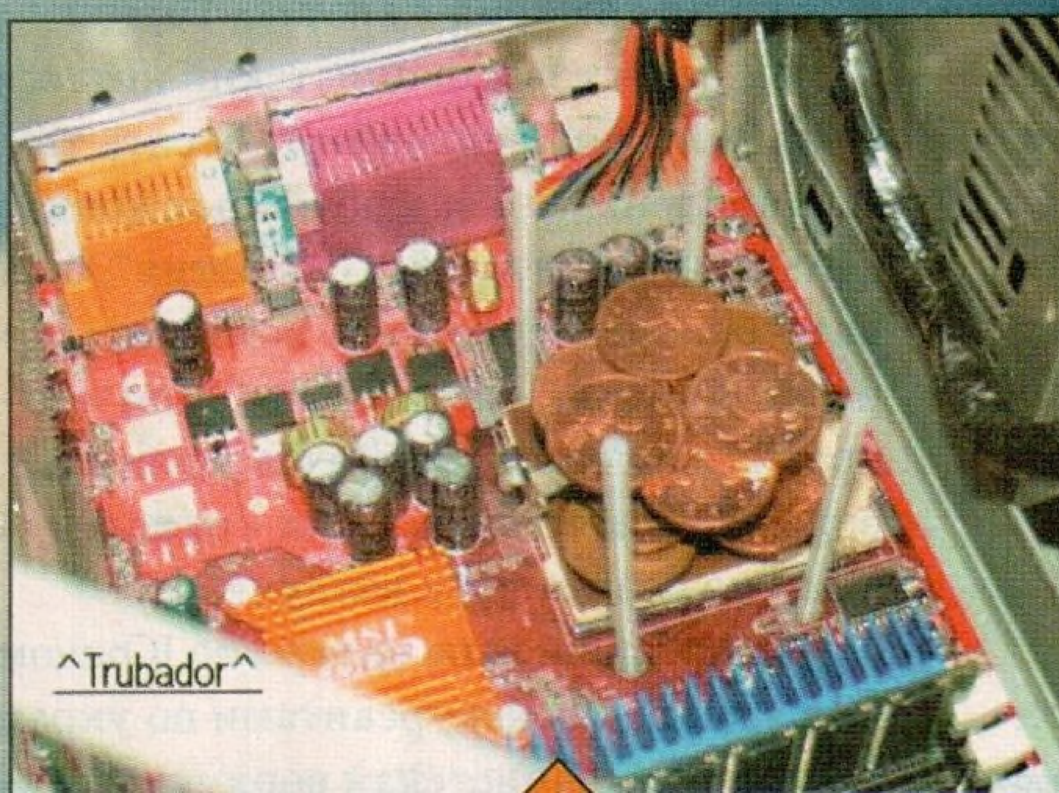


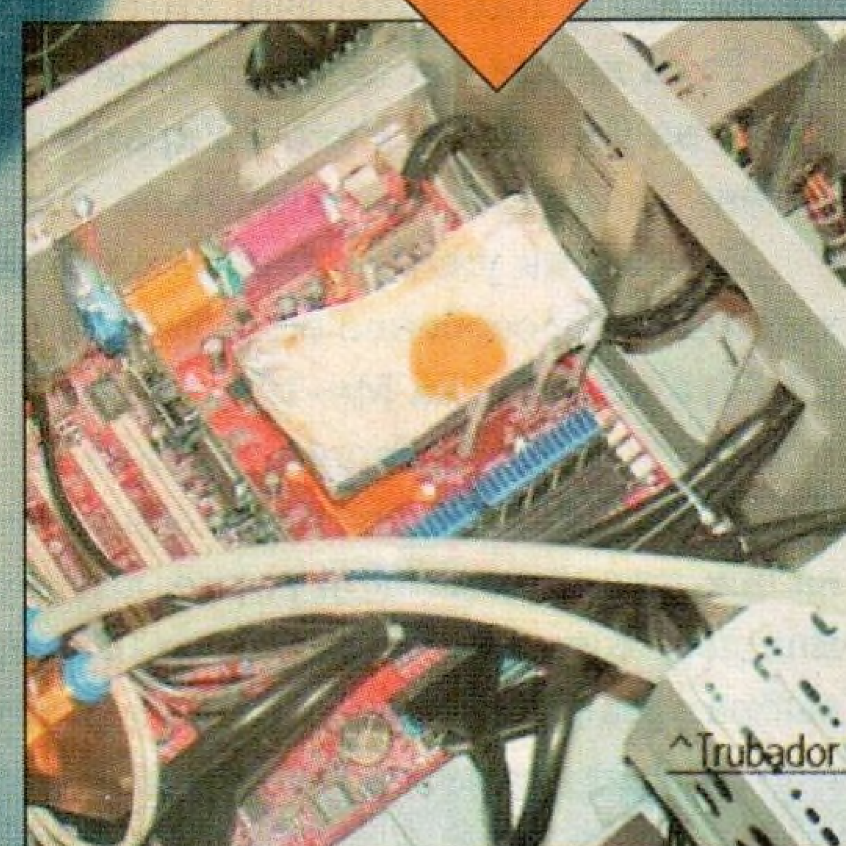
Для процесса необходимо...

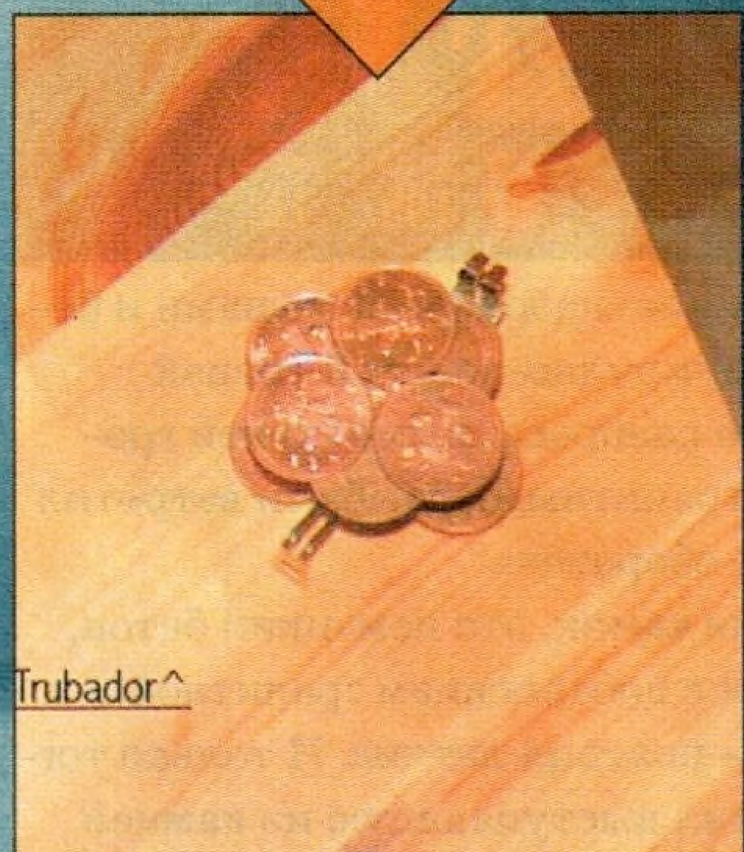
1 x Яйцо
1 x Рулон фольги
1 x Соус
2 x Кусочка хлеба
1 x Теплоотвод

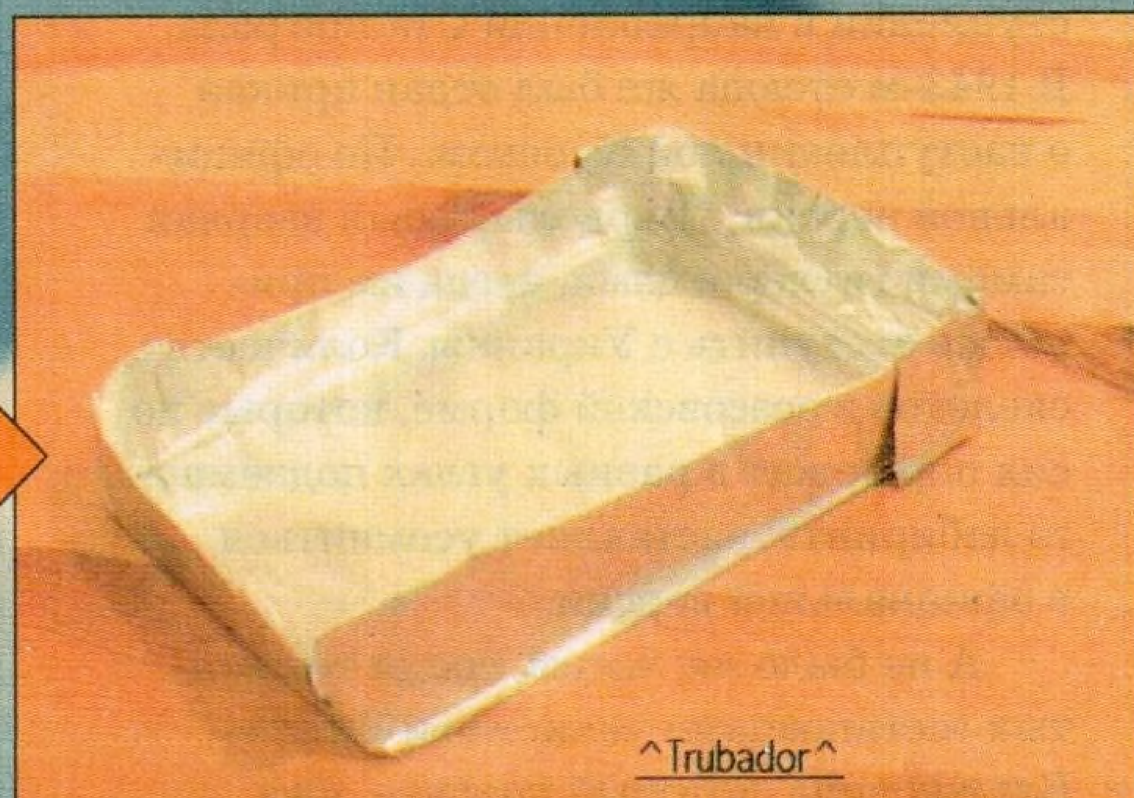


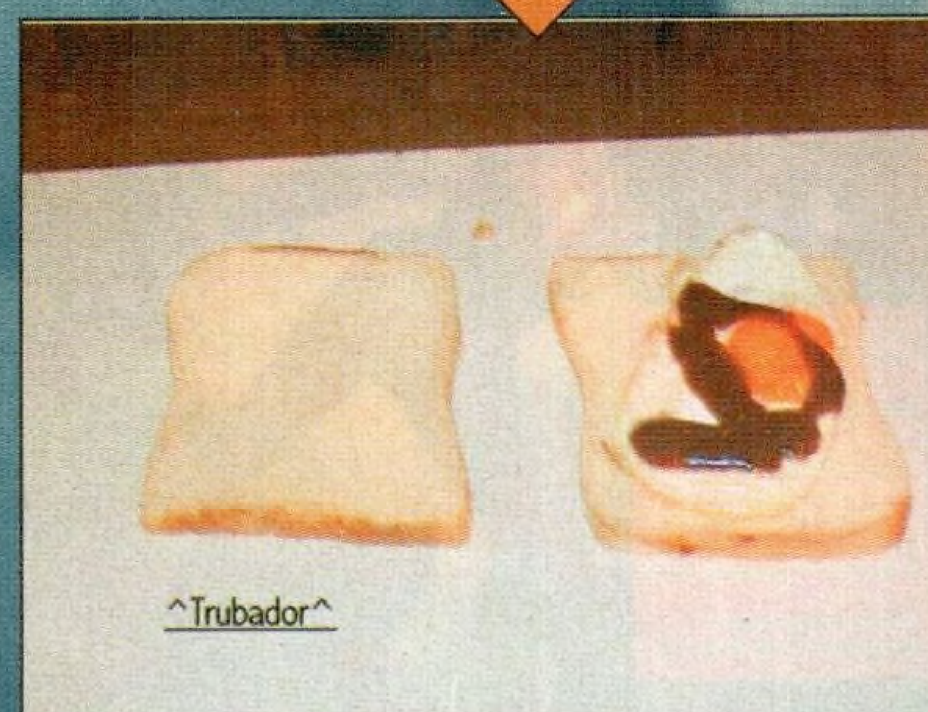












Константин БЫКОВ

В логове полусдохших оборотней

JC (он же Джон Кармак): Я, пожалуй, воздержусь от комментариев, Ибо тут я в курсе и подписывал обязательство о неразглашении.
(Из малоизвестного интервью создателя Wolf 3D Джона Кармака сайту www.gamecenter.com)

Где-то я уже видел эти подвалы... И эти лабиринты... И покрытые паутиной, в полуистлевшей эсэсовской форме скелеты. И стены, сквозь которые проступают зловещие лики Вождя. Вождя Чужих...

Разработчик: *легендарный отец шутеров, знаменитый Джон Кармак, фирма idSoftware.*

Системные требования:
- ЦП: 80286-й (настоятельно рекомендуется - 386-й)
- ОЗУ: 528 Кб (рекомендуется 2 Мб)
- жесткий диск: 3 Мб для "шароварной" версии и 8 Мб для зарегистрированных пользователей.

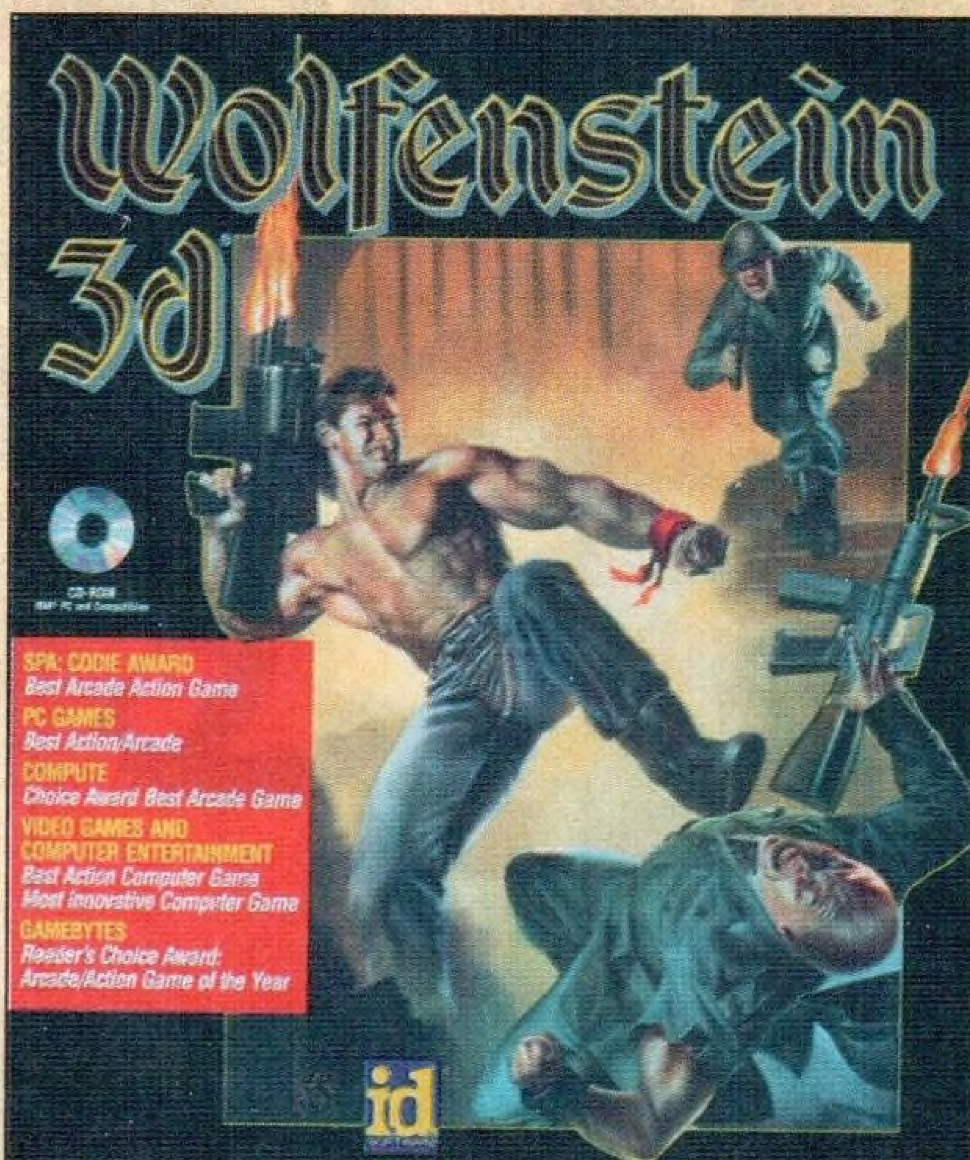
За живой и мертвой свастикой

Фюрер немецкого народа (с 1933 по 1945 г.г.) Адольф Гитлер имел немало подземных ставок, которые были разбросаны по всему завоеванному им миру. Большинство из них носили волчьи имена: "Фельзенест" ("Гнездо на скале"), "Вольфшлухт-1" ("Ущелье волка"), "Вольфшанце" ("Волчье укрепление"), "Танненберг" ("Елочная гора"), "Беренгалле" ("Берлога медведя"), "Вольфшлухт-2", "Адлерхорст" ("Гнездо орла"), "Вольфструм" ("Волчья башня"), "Вольфсберг" ("Волчья гора") и "Вервольф" ("Волк-оборотень").

В последней из этих ставок, а именно в "Вервольфе", мне удалось побывать всего три года назад. Благо, "Волк-оборотень" находится не за семью буграми, а всего лишь за одним - за хутором Михайловским. Как известно, этот хутор делит Русь на две части: на собственно Россию и на Киевскую Русь - Украину. "Оборотень" находится в Виннице.

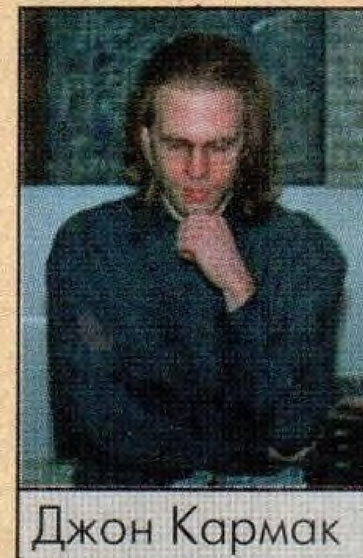
Это не так уж и далеко от хутора Михайловского, особенно если лететь не на Ю-87, а хотя бы на Ме-109...

Место это для своего "Anlage WEHRVOLF" (так оно было обозначено на секретной немецкой карте, которую мне довелось держать в руках) Гитлер выбрал еще до войны, в 1940 году, по подсказке главкома люфтваффе Германа Геринга. Пребывая в русском плену еще в первую мировую войну, Толстый Герман завел здесь себе любовницу, и она даже родила от него ребенка (сейчас это обычный украинский, а быть может, и российский пенсионер, который, к счастью, не знает, кто его батя). Место под ставку было действительно прекрасным и выгодным: восемь километров от Винницы, сосновый лес, чистый воздух, недалеко - аэродром и железнодорожная станция.





Тогда же, до войны, про намерения немцев создать логово "оборотня" узнала советская внешняя разведка, и, когда война накрыла Винницу, там уже действовало специальное подразделение иностранного отдела НКВД. Их операция так и называлась: "Намерение", но чекистов кто-то подло заложил, и все они, якобы, были уничтожены гестапо.


Джон Кармак

Уже в 1942 году приемная комиссия подписала акт о сдаче "Вервольфа" в эксплуатацию. В ставку прибыли Гитлер, его любовница Ева Браун, партайгеноссе Борман, начальник абвера (немецкой военной разведки) адмирал Канарис, Геринг и всем известный фашистский интеллектуал Вальтер Шелленберг. Десять тысяч военнопленных и заключенных концлагерей, которые строили "Оборотня", были расстреляны. Приемную комиссию, прорабов и прочих спецов наградили и отправили в Германию. До фатерлянда, впрочем, никто не долетел - самолет почему-то взорвался в воздухе...

Покатавшись на катере по Южному Бугу, поездив экскурсантами по украинским селам, нацистская верхушка принялась за дела: именно в "Вервольфе" была подписана директива № 45 о знаменитом и провальном впоследствии летнем наступлении в направлении Сталинграда. В 1943-м отсюда же был отдан приказ о наступлении под Курском... По официальной версии, "Вервольф" был взорван самими гитлеровцами, когда им пришлось отступить с Украины. Количество скелетов в эсэсовской форме, которые до сих пор лежат в разных углах подземного лабиринта, заставляет усомниться в официальной версии.

А не было ли, часом, среди тех взятых гестаповцами чекистов и Вилли Блажковича, который позднее, уже в виртуальном своем мире, в мире первого 3-D шутера Wolfenstein 3D (by idSoftware 1992 г.), успешно мочил нацистов в их мрачных каменных подземельях? Фамилия Блажкович, как поясняют создатели игры, - сербская. На Украине достаточно сербских сел. Но фамилии с таким окончанием довольно широко встречаются не только в Югославии и на Украине, но и в России и Белоруссии. Между прочим, и среди создателей игры Wolfenstein 3D (можно перевести как "Волчья стоянка" или "Волчье логово") значится человек с привычной нашему уху фамилией Джейсон Блоховяк. Ну, явно, что либо отец, либо дед этого Блоховяка были не инородным элементом на фоне винницких пейзажей.

Впервые "живую" свастику мне довелось увидеть в Индийском океане, еще в конце 80-х. Она красовалась на трубе индийского парохода, который оказался в месте всплытия нашей подводной лодки. Обратная свастика. А правильная свастика красовалась на стенах вьетнамских храмов - что немало удивило мой экипаж, отправленный после изнурительной боевой службы в Южно-Китайском море отдохнуть в Кам-Рань.

Поправлять здоровье после того "отдыха" пришлось уже в Винницком санатории ВВС Украины. Через много лет. Соседом по палате оказался летчик-пенсионер. Коренной виннитчанин. Общий язык нашли быстро - в 80-х он был командиром истребительного авиаполка в той же самой зловещей Кам-Рани, которая унесла так много жизней наших летчиков. Он-то и предложил посетить ставку Гитлера: "Пошли, мы тебе такие вещи покажем, волосы дыбом встанут!"

Третьим в нашей компании был его товарищ, увлекающийся биолокацией. "Без него или на мину напоремся, или назад не сможем выбраться", - сказал летчик.



Высокими сказочными соснами и березами, изумрудно-зеленой травой с картинно разбросанными по ней громадными гранитными глыбами встретил нас "Волк-оборотень".

"Это не камни, это немецкий бетон, сделанный с добавлением гранитной крошки", - пояснил летчик. И только тогда я заметил выступающую из камней железную арматуру. Поразило, что она не была ржавой, будто только вчера изготовили ее на заводах Круппа.



Гитлер в компании Шпее в "Волчьем Логове"

Отодвинув каменную плиту, что лежала возле глыбы, мы увидели узкий норообразный ход. Первым вполз в него биолокаторщик.

"Вообще-то, "Вервольф" уже приватизирован. И нас, если охранники обнаружат открытый лаз, могут попросту здесь и похоронить", - обрадовал биолокаторщик. Летчику пришлось залазить в нору ногами вперед, чтобы прикрыть вход в гитлеровское подземелье бетонной плитой. Зажгли фонарик. И через некоторое время оказались в довольно просторном помещении с громадной железной дверью. Вообще-то громадные железные двери должны по идее быть похожими друг на друга. Но мне почему-то показалось, что именно эту дверь я видел перед собою многократно. Что за наваждение?



Летчик дернул за какой-то рычаг, и дверь мягко отъехала в сторону.

О, Боже! Луч света, скользнув по стенам и высветив барельефные, как во вьетнамских храмах, свастики (мертвые, в паутине, зловещие), уткнулся в сидящего за столиком дежурного эсэсовца! Это был скелет! Правая рука мертвеца, без кисти, свешивалась вниз, к полу. На каменном полу, прямо под рукой, лежала сжимающая офицерский "Вальтер" костлявая кисть. Наверное, когда тело истлело, она оторвалась под тяжестью пистолета. На спинке стула висел пистолет-пулемет фирмы "Эрма", который у нас, вслед за немцами - участниками первой мировой войны, называют обычно автоматом "шмайсер".

Луч фонарика вновь скользнул по помещению и вернулся к дежурному эсэсовцу. В разных местах подземного зала лежали вооруженные скелеты. Под нашими ногами хрустнули кости громадной, страшной, с остатками шерсти и ошейника, мумии собаки. А прямо посреди лба дежурного зияло аккуратное круглое отверстие...

"Что-то я сомневаюсь, что бы немцы покинули ставку организовано, а потом ее взорвали. Тут было какое-то побоище. Если бы сами немцы перед отступлением решили уничтожить охрану "Вервольфа", то не устраивали бы с ней боя. Пришили бы втихую. Да и зачем было уничтожать элиту рейха - эсэсовцев?", - сказал летчик.

"Осторожно, ребята, - предупредил биолокаторщик, - в руках у нескольких скелетов гранаты с наполовину выдернутыми чеками. Как бы фрицы их в нас не метнули"...

А я почему-то стал вспоминать схваченную нацистами спецгруппу НКВД. "Уж не Блажковича ли рук это дело? Вряд ли гестаповцы их всех расстреляли. Скорее всего, держали здесь, в этих мрачных подземельях, склоняли к двойной игре, пытали"...

Суперагент Вилли Блажкович. Информация к размышлению

Спецназовца Вилли Блажковича создал (воссоздал?) Джон Кармак - мировой батька шутеров, отец Wolfenstein 3D (у нас эту эпохальную вещь называют короче: Wolf 3D). Сами понимаете, что сделать главным героем игры человека от НКВД он не мог. Пришлось пойти на дипломатическую хитрость: зачислить белоруса (украинца, русского, серба или белорусского еврея) Блажковича в спецназ наших союзников. Хотя, мы этого вовсе не утверждаем. Блажкович действительно мог быть разведчиком союзников, внедренным перед войной в иностранный отдел НКВД. Скорее всего, разгромив "Вервольф", Блажкович нашел возможность вернуться к союзникам. Если бы он был человеком НКВД, то о его подвиге были бы отсняты целые телесериалы еще во времена Советского Союза. Но почему же тогда о нем промолчали союзники? Не промолчали бы, если бы Блажкович попал в "Вервольф" по их линии. А реальные события были таковы, что пришлось бы сознаться, что Блажкович шпионил и против СССР.



Фрагмент картины Григория Безручко "Ставка Гитлера "Вервольф", 1999 год

Но это не единственная версия его разведпринадлежности.

Безусловно, что великие телесериалы про подвиг Блажковича были бы все-таки отсняты в СССР, если бы он был человеком только НКВД (подчеркиваем, речь идет о внешней разведке) и выполнял бы только задание, связанное с "Оборотнем". По всей вероятности, еще перед войной, когда союзники еще не были нашими союзниками, советскому разведчику Вилли Блажковичу удалось внедриться в западные спецслужбы. Туда же, для продолжения выполнения задания советского командования, он вернулся и после уничтожения ставки Гитлера в Виннице.

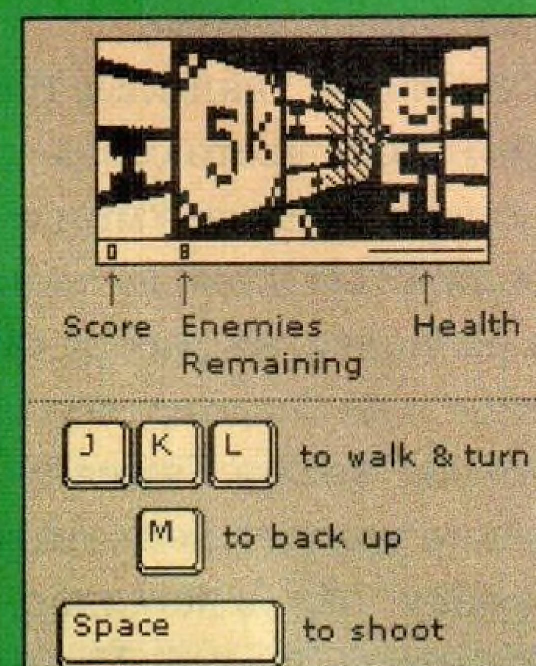
Так или иначе, но обе союзнические стороны, считая, что Блажкович работает именно на них и именно против другой союзнической стороны, не стали его рассекречивать после войны. Тут удивляться нечему. Сколько лет прошло, а только сейчас рассекречены данные, что советским агентом был и прославленный Чарли Чаплин.

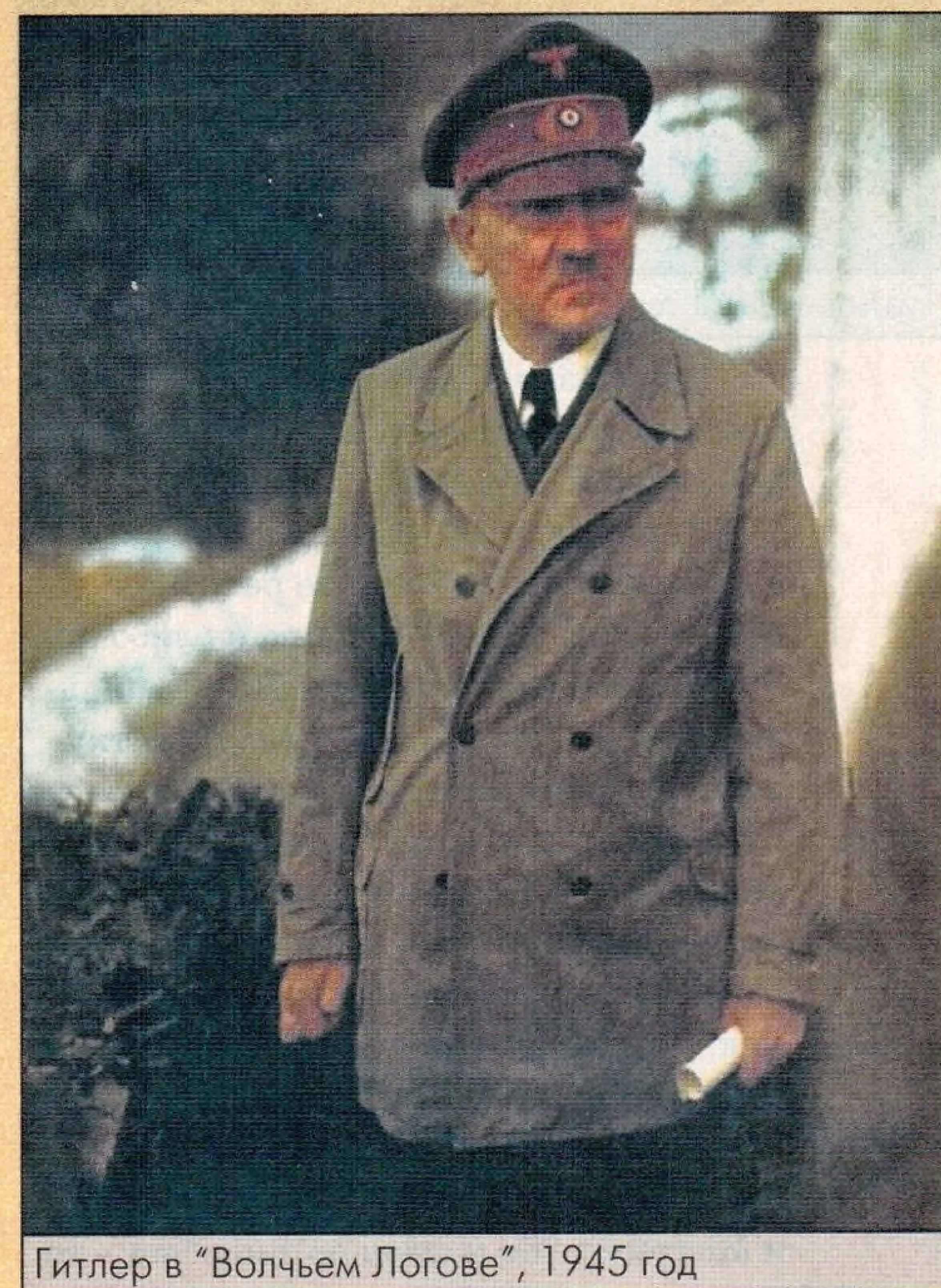
"Внутренности" Wolf 3D настолько соответствуют увиденному в "Вервольфе", что, кажется, мы не ошибемся, ут-

Между прочим

Осенью 1999 года в Сети стартовал интереснейший проект - The 5K Contest (http://www.the5k.org). Как можно догадаться из названия - это конкурс программ, размеры которых не превышают 5120 байт. Столь жесткие ограничения заставляют программистов демонстрировать чудеса изобретательности и творчества.

Одна из претенденток на победу в текущем году - Wolfenstein 5K, которая весит ровно 5119 байт. Как и в оригинале, задача игрока - отстрел монстров в лабиринте, за что ему начисляются очки, плюс - поедание восстановительных аптечек. Поиграть в нее можно на страничке http://www.innofinity.com/5k/2002/. Игра была написана на Perl со всевозможными оптимизационными ухищрениями: кратчайшими именами переменных, максимальным использованием глобальных переменных, удалением лишних скобок, заменой числовых констант их более компактными вариантами, минимальным задействованием команд Javascript типа function, var, if/else. Автор программы - Lee Semel (5k@innofinity.com).





Гитлер в "Волчьем Логове", 1945 год

верждая, что Джон Кармак лично встречался с прославленным (негласно, в недрах спецслужб Запада и СССР) бойцом невидимого фронта. Или сразу двух фронтов?

John Carmack. Информация к размышлению

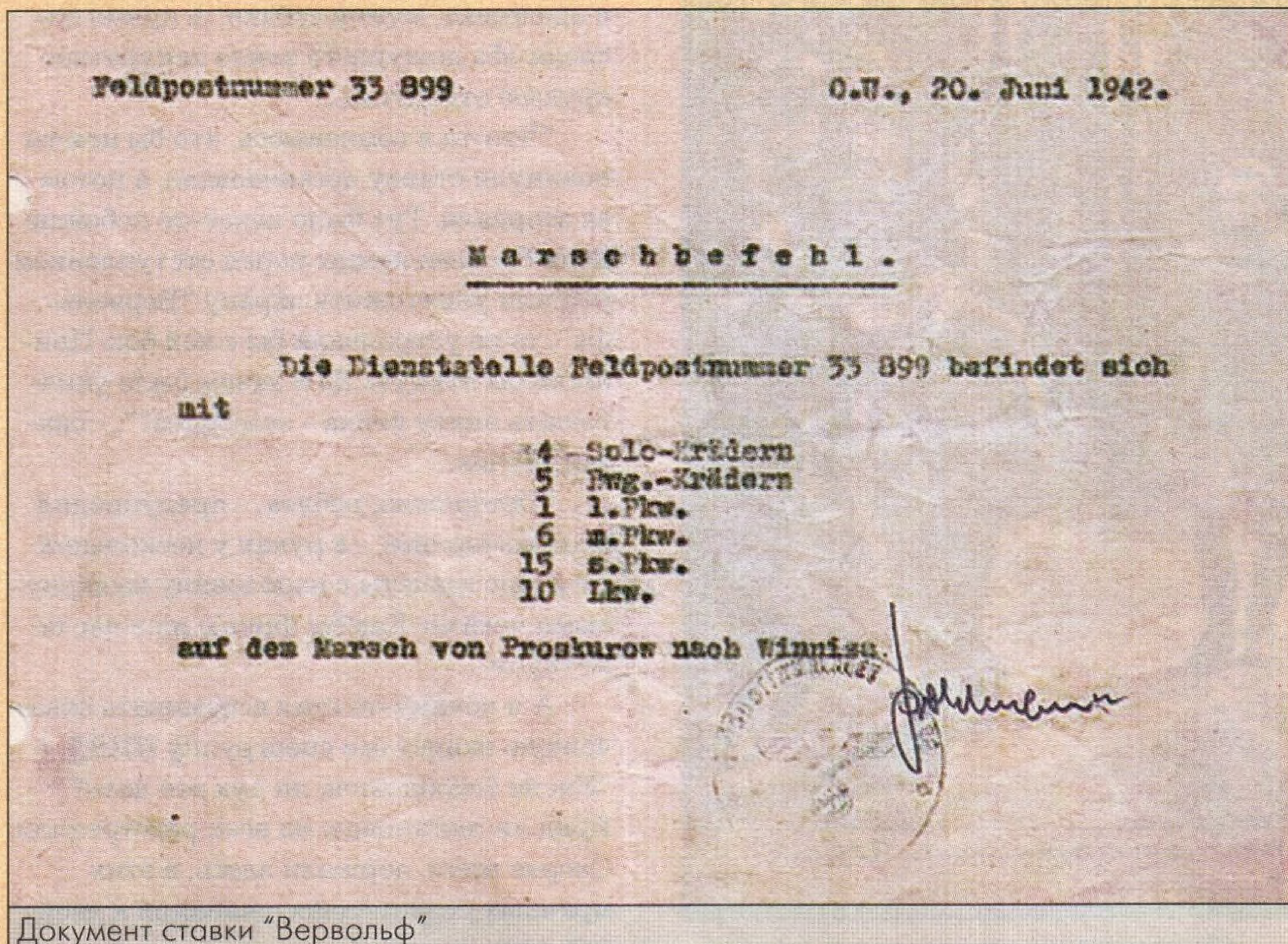
Фигура Джона Кармака не менее таинственна, чем и Вилли Блажковича. Он настолько не любит "светиться", что... Мы удержимся даже от версий. Но вы же сами понимаете, к какой нелегкой профессии принадлежат люди, не любящие (по долгу службы?) мелькать в СМИ. Джонатан Свифт тоже был разведчиком, но эпохального "Гулливера" написал. Вообще, разведчиками очень часто создаются эпохальные произведения. Умище у них такой, что полностью даже на такое трудное дело, как разведка, не растрачивается. Остается еще и на бессмертное. И надо отдать должное Джону Кармаку: ему как нельзя лучше удалось воплотить в электронную "бронзу" образ легендарного победителя Мировых Тварей. Увековечить подвиг засекреченного и по сю пору героя, патриота России и Америки (между нами говоря, Wolf3d имеет весьма значительные проблемы в Германии: "Due to the game content, this game may not be ordered by residents of Germany").



Гитлер на Восточном фронте

Используя дедуктивный метод, попробуем же составить небольшой портрет и самого Кармака.

Характер у JC - ярко выраженный антинордический. Там, где речь идет о разведке и спецоперациях, он либо молчалив, либо дипломатичен. Но в цивильной жизни - так и режет правду-матку в глаза! "К несчастью, 3dfx не работает в 32-битном цвете, и это значительное ограничение. Я с трудом нахожу аргументы, чтобы советовать людям покупать Voodoo3", - публично говорил Джон Кармак, являясь в ту пору официальным советником этой самой 3dfx! Тогда же он аналитически предсказал и расцвет nVidia. Доставалось от Кармака и Microsoft: "Ее подход по типу "вот - то,



Feldpostnummer 33 899 O.U., 20. Juni 1942.

Marschbefehl.

Die Dienststelle Feldpostnummer 33 899 befindet sich mit

4 Solo-Krädern
5 Bwg.-Krädern
1 l.Pkw.
6 m.Pkw.
15 s.Pkw.
10 Lkw.

auf dem Marsch von Proskurow nach Winniza.

Документ ставки "Вервольф"

что, мы считаем, каждый должен иметь уже в железе" не может рассматриваться как первый ориентир".

Ну а главное в характере JC - это то, что мужик он явно нашенский, потому как в словах конкретен и прост. "Все они, заразы, довольно похожи друг на друга", - говорит Кармак о видеокартах. "Они сильно надрали всем задницу своей Voodoo2", - глубокомысленно замечает он по поводу былых успехов былой 3dfx.

"Всячески оскверняя Адика!"

Когда в одной из комнат "Вервольфа" мы наткнулись на человеческий скелет с явными диспропорциями - на удивление маленькой лобной частью черепа, громадными нижней челюстью и конечностями - всем стало не по себе. "А ведь Вилли Блажкович в Wolf3d столкнулся и с мутантами! О, Господи! Неужели и это правда? ", - пронеслось в голове, когда мы поспешно выбирались наружу из этого проклятого подземелья.

Дух перевели только у бассейна Гитлера, который находится на поверхности. Здесь он вместе с Евой Браун принимал водно-минеральные и солнечные ванны. Здесь потрясали телесами главком люфтваффе Геринг и партайгеноссе Борман.



"Оборотень" не выпустил нас из своих лап и тогда, когда мы вернулись в Винницу: на всех заборах, на остановках общественного транспорта и стенах многих домов были расклеены ксерокопии фашистских газет. Эх, не добил Блажкович подземных Тварей!

Перед войной в Виннице, как и в других городах страны, происходили массовые расстрелы людей. Когда сюда пришли немцы, они вскрыли эти захоронения и оповестили об этом весь мир. Газеты местных фашистов и полицаев, которые в годы оккупации издавались во всех городах Украины и, в том числе, и в Виннице, широко освещали процесс эксгумации. Было дело...

Ну вот хоть убейте, а в голове не укладывается: как это можно, не рискуя при этом мутировать в оборотня, бороться за правду, взяв себе в союзники Адольфа Гитлера? Да в оврагах одного только "Волка-оборотня" его палачами расстреляно более десяти тысяч наших соотечественников и единоверцев!

Одно только радует. В кемпинге "Ласточка", что находится впритык к приватизированной ставке Гитлера, часто собираются украинские писатели-фантасты. Они там выпивают и закусывают. А когда приходит время идти "до ветру", то писатели, по словам одного из них - Игоря Федорова, идут в ставку Гитлера и "всячески оскверняют Адика".

Между прочим, никаких особых системных требований для "осквернения Адика" не требуется. Самые что ни на есть минимальные... Разве что жидкости рекомендуется выпить побольше...





Андрей Шаповалов

Библиотека любителя компьютерных игр

В старые добрые времена, когда небо было голубее, трава зеленее, а главный редактор "Навигатора игрового мира" – добрее и моложе, я любил читать. Потом это нездоровое увлечение как-то удалось частично побороть путем погружения в компьютерные игры, но временами старая болезнь дает-таки о себе знать. В такие дни я бываю угрюм и малоразговорчив.

К несчастью, это случается все реже и реже. Книги уже не цепляют так, как раньше. Поэтому Игорь Борисович любит злорадствовать о падении моего интеллектуального уровня. Правда, у него самого этот уровень тоже упал, так как за последние полгода он прочел только одну книгу – официальный гайд по Dark Age of Camelot. Правда, с этой книгой он никогда не расстается, даже спит с нею в обнимку.

Но шутки в сторону. Книги, конечно, цепляют и еще как. Главное – чтобы книги были хорошие. Хорошие книги нынче отыскать стало гораздо легче, чем раньше, так что при наличии терпения без хорошего чтива вы не останетесь.

Однако есть книги, которые вы вряд ли прочитаете. Причина этому банальна: их не переведут. Я говорю сейчас о книгах, написанных по мотивам компьютерных игр.

Данный вид литературы у нас в стране по старой традиции воспринимается весьма предвзято - "развлекуха для детей". В компьютерные игры давно играют серьезные взрослые люди, и к этому все привыкли. А вот к мысли, что книги "по играм" серьезные люди (с деньгами в карманах) тоже любят читать, никто из наших издателей привыкать не хочет.

Самое смешное – серию книг по игровой Вселенной "BattleTech" у нас все же издали. Но, видимо, издательства считают эту серию "серьезной" или же просто не подозревают, что сначала появилась настольная игра и только потом стали выпускать книги. Что и говорить, душа издателя – потемки.

Вот поэтому-то я и получил особо важное задание от партии (Бойко) и правительства (Подстрешный) - родить статейку о книгах, написанных по компьютерным играм.

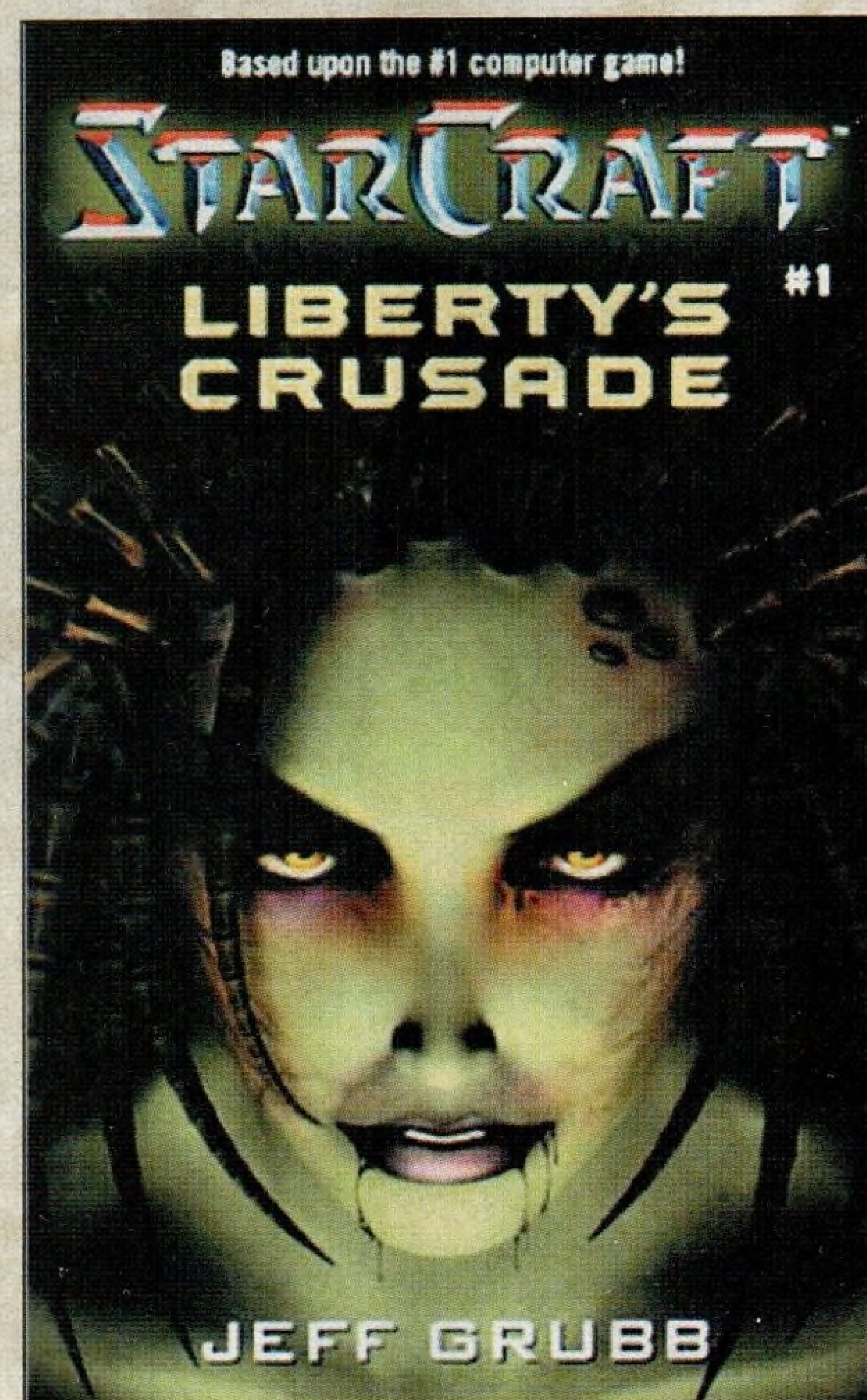
Партия сказала "надо", комсомол ответил "есть".

Starcraft – "Speed of Darkness"

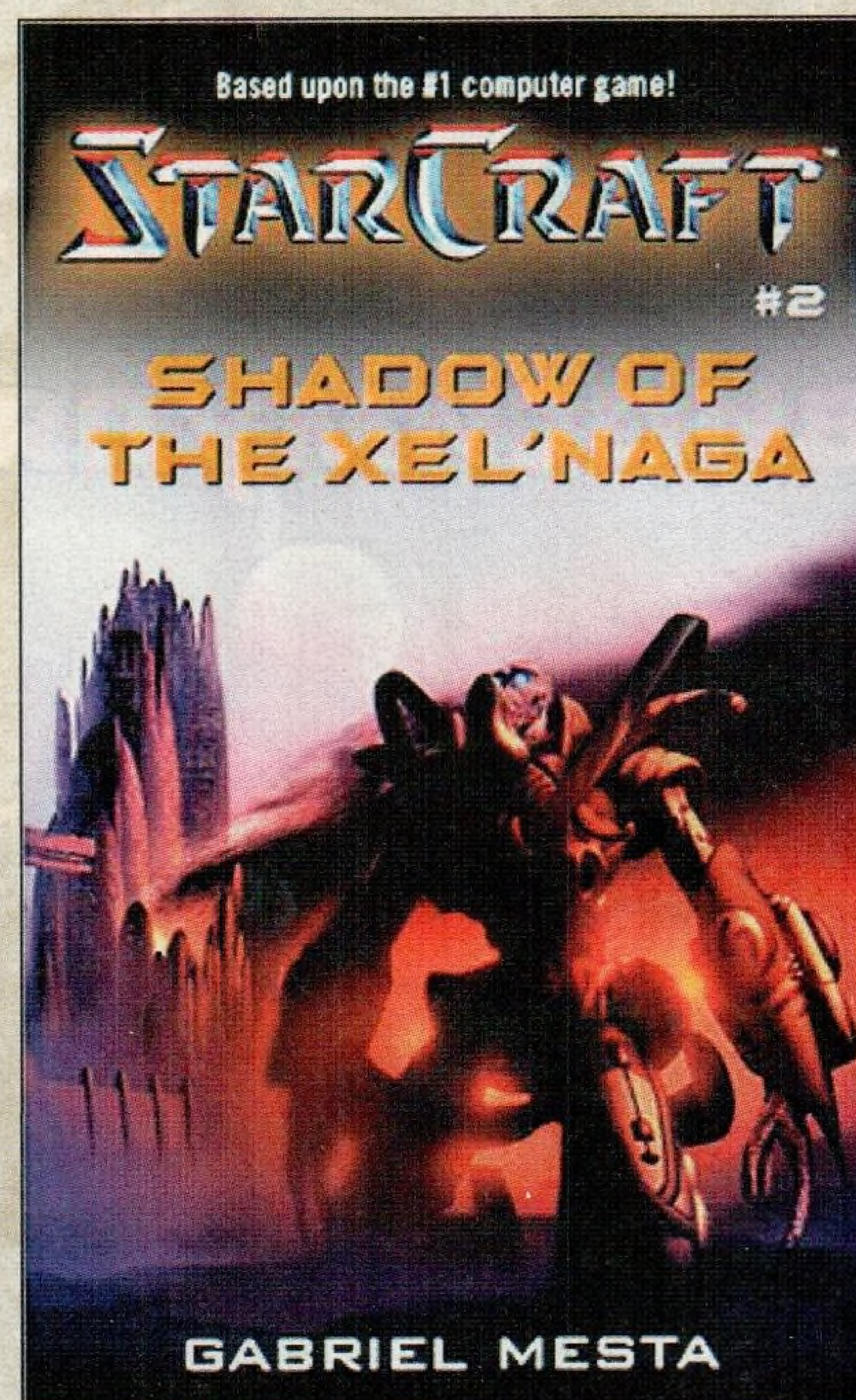
Начнем мы с книги "Speed of Darkness" весьма известного писателя Трейси Хикмэна (Tracy Hickman). Известен Хикмэн прежде всего фанатам AD&D как один из создателей (совместно с Маргарэт Уэйс) мира Кринн (Krynn) из саги Dragon Lance. Сага состояла из шести книг (две трилогии) плюс множество "дописок", выполненных другими авторами. О дописках говорить особо нечего, были среди них хорошие, были – не очень.

А вот основные шесть книг несомненно являются значительным событием. Добротный сюжет, неплохо прописанные характеры персонажей и - самое главное - детально разработанный мир. В сущности, именно этот самый мир и есть основное достоинство саги Dragon Lance.

Кстати, дабы избежать упреков фанатов серии, сразу оговорюсь: Хикмэн и Уейс написали впоследствии еще не одну книгу про Кринна. Однако это было уже не то (во всяком случае, на мой скромный вкус): сюжет скомкали, а персонажи скорее плыли по течению истории, нежели сами ее творили.



Впрочем, нас данная серия не интересует, сегодня мы поговорим о Starcraft. Как вы помните (или не помните), в фирменной коробке с игрой лежал толстый такой мануал, в котором, помимо прочего, была дана весьма развернутая история Вселенной Starcraft. Ребята из Blizzard хотели потрясти нас серьезностью подхода, и им это удалось. Как следствие, Starcraft продавался очень хорошо и принес своим создателям кучу денег. Но, как показывает пример Билла Гейтса, денег не может быть слишком много. Blizzard захотела еще. Поскольку до второго Starcraft пока еще далеко, решили пойти проторенной дорогой и поторговать лицензией на выпуск "сопутки".

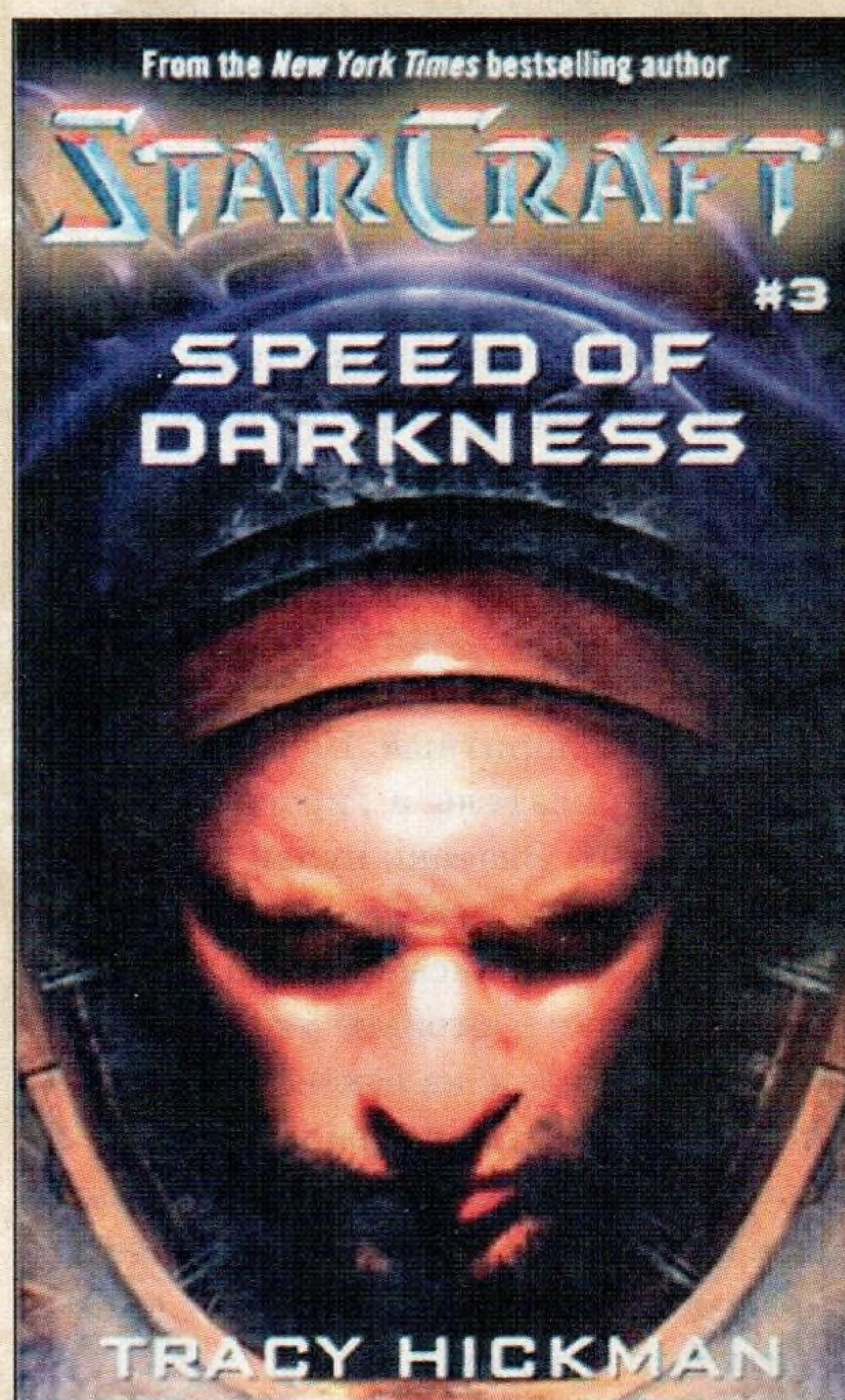


Вот так и появились книжки по Starcraft. "Speed of Darkness" – одна из них. Это не первая книжка, но для получения кайфа от нее вовсе не обязательно знать содержание предыдущих (или последующих) частей. Книжка стоит совершенно обособленно и больше всего напоминает эдакий custom scenario.

Сюжет весьма прост. Зерги наступают, терраны на маленькой колонии героически обороняются, проигрывают и вынуждены эвакуировать население. На фоне всей этой "массовки" перед нами проходит жизнь простого морпеха, одного из тех маленьких человечков, которыми без раздумий любят жертвовать многие "великие" полководцы-игроки.

Думается, именно таким "вождям народов" стоило бы прочитать "Speed of Darkness". При всей незамысловатости сюжета и отсутствии каких-то оригинальных идей, книга имеет одно неоспоримое достоинство – Трейси Хикмэну удалось показать характер "маленького героя". Я не зря называю героя книги "маленьким". Он и вправду маленький человек, винтик в огромной военной машине терранов. Он не знает, откуда взялись зерги или протоссы, не догадывается о "великом эксперименте" Ксел-Нага. Он просто попал в этот водоворот событий и вынужден в нем жить.

Но, несмотря на это, он – настоящий герой. Хикмэн, на мой взгляд, пытался подражать "Starship Troopers" Роберта Хайнлайна, старательно прописывая "работу" морпеха. Видно, что героя своего автор любит и старается, дабы и мы, читатели, тоже его полюбили. Написана книга



простым языком, безо всяких изысков. Читается очень легко и приятно, что называется "на одном дыхании".

Есть, правда, у этой истории одно "но": в финале (очень похожем, кстати сказать, на последние полчаса фильма "Aliens") герой жертвует собой, добровольно оставаясь прикрывать взлет пассажирских кораблей с беженцами. Ну любят, любят американцы мелодрамы.

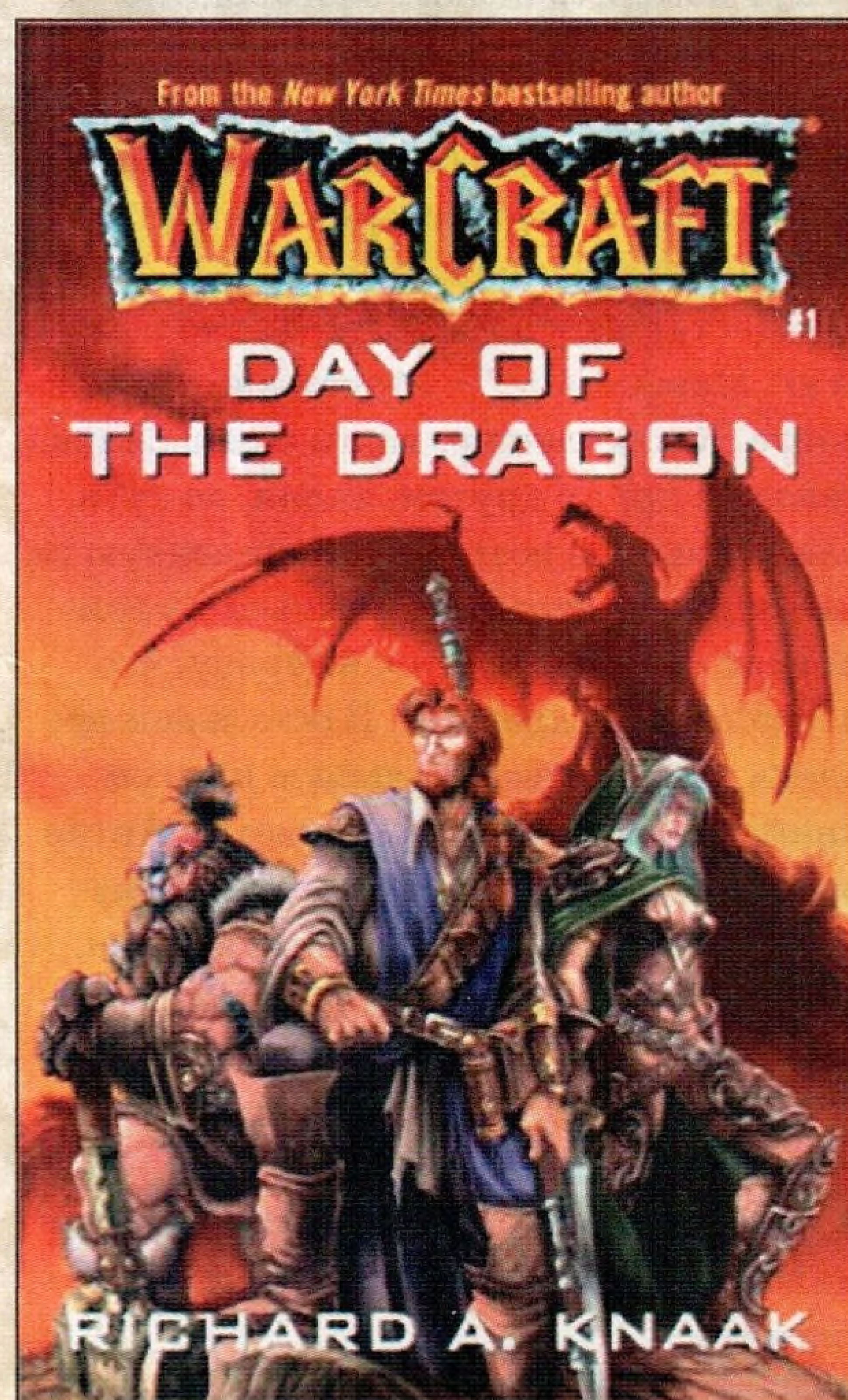
Тем не менее, окончание получилось по-своему сильное и достойное, навевающее воспоминания о наших старых советских военных фильмах.

Уже только поэтому книгу надо читать.

Warcraft – "Lord of the Clans"

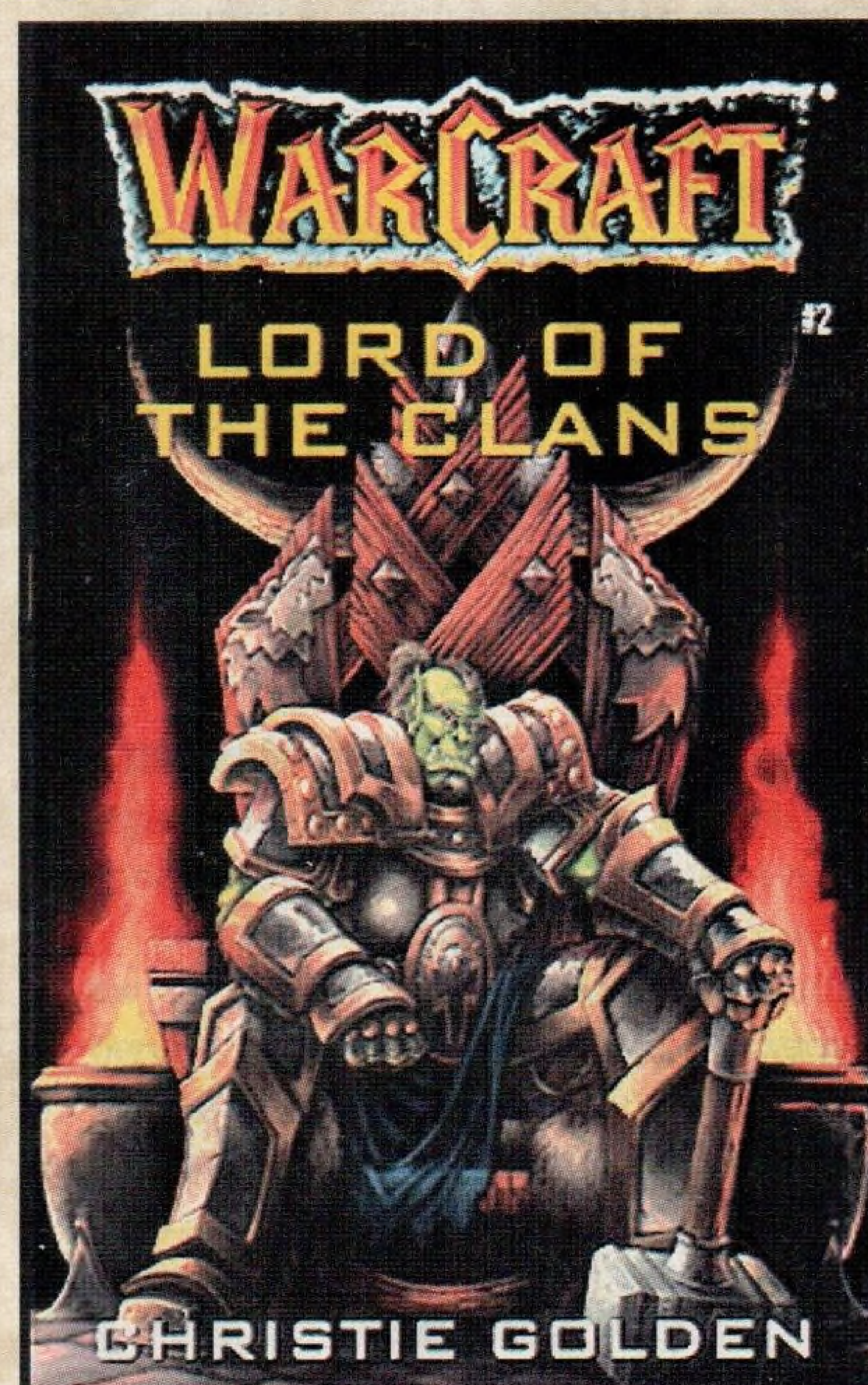
Вторым номером нашего обзора станет еще одна "сопутка" по играм Blizzard. То есть как бы по играм. Ведь квест Lord of the Clans так и не вышел.

Но вот книги есть в количестве аж трех штук. Написала обозреваемую



здесь Lord of the Clans Кристи Голден (Christie Golden), в России вряд ли кому известная. В Америке же ее знают. Причем, как и у Трейси Хикман, писательская карьера госпожи Голден тоже началась с книг по играм AD&D (называлось то творение Vampire of the Mists из цикла Ravenloft). Судя по всему, круг "игровых" писателей в Америке так же тесен, как и круг игровых журналистов в России.

Мне удалось прочитать только вторую часть трилогии. В принципе, знания первой книги не требуется, хотя и рекомендуется. Насколько сюжет книг Кристи Голден близок сюжету игры, сказать невозможно ввиду отсутствия самой игры. С точки зрения же "книжных канонов" сюжетные перипетии банальны и более смахивают на бразильские телесериалы, чем на серьезный эпос.



Суть истории: орки проиграли войну и попали в плен к победителям. Один из них нахватался у людей мудрости и решил объединить несчастных соплеменников, поднять их на справедливую борьбу за свободу, ну и все, что полагается еще в таких случаях. Банально, но зато понятно. Герою вполне можно было бы сопереживать, но...

В отличие от книги Хикмэна, Голден не удалось создать правдоподобного героя. Ее орк – это не орк, это гимн политкорректности. Вместо свирепого, кровожадного, но хитрого и расчетливого существа, каковым должен быть любой нормальный кочевник (а орки в Warcraft и есть кочевники), герой Голден – благородный, справедливый, честный и милосердный (!!!). При этом он – бывший раб, которого держал себе на потеху один из князей-людей. Нет, я могу представить себе ситуацию, в которой разумное существо с подобным прошлым проявит милосердие к своим угнетателям. Только для этого нужно описать душевное перерождение героя, наподобие того, как это сделано у Достоевского в его "Преступлении и наказании". А Кристи Голден на Достоевского никак не тянет.

Короче говоря, политкорректность автору удалось соблюсти на все сто процентов, зато книга лишилась всей атмосферы, превратившись в заурядное нудноватое чтиво "на сон грядущий".

Оно вам нужно?

Might and Magic – "The Sea of Mist"

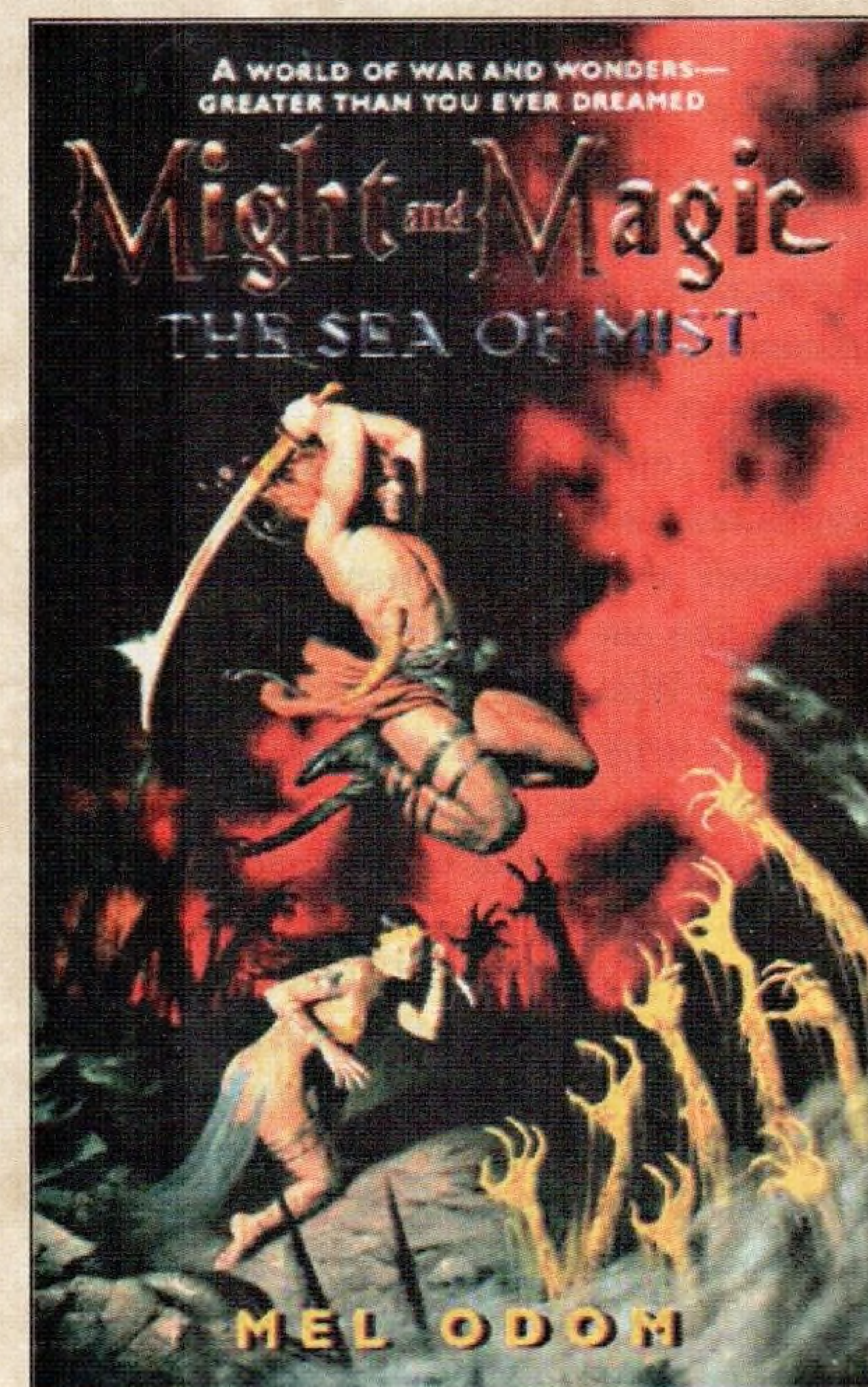
Под третьим номером у нас проходит книжка Мела Одома (Mel Odom). Книга "The Sea of Mist" – это начало серии, поэтому многое автором остается недосказанным.

Начинается же все вроде очень даже неплохо – уже на первой странице главный герой сдает "экзамен" по боевой и магической подготовке, сражаясь с кучей противников на глазах своей учительницы-демона. Дальше – больше. Героя отправляют совершенствовать свое мастерство в новую "школу", где он попадает под очередную раздачу слонов. Попутно выясняется, что герой ничего не знает о своих настоящих родителях, зато какой-то непонятный волшебник, все время наблюдающий за ним, отлично во всем разбирается и собирается использовать героя в своих гнусных (а каких же еще?) целях. А тут еще наш герой становится объектом пристального внимания аж двух женщин...

Интересно? Ха, мне тоже было интересно. Да и написано все весьма живо и приятно. Автор умеет закрутить интригу, хорошо расписать очередной поединок, разбавить в нужных местах действие диалогами. Характеры героев, правда, получились в книге довольно стандартные, но это никак не портит общего впечатления.

Однако кое-чего в книге нет. И нет как раз того, из-за чего я и начал читать – нет Might & Magic. Мир, придуманный автором, – это стандартное фэнтези. Оно хорошо разработано, сразу видно, что автор – не новичок в своем деле. Только вот Might & Magic'ом тут и не пахнет.

В результате после прочтения книги чувствуешь себе несколько двояко: с одной стороны, все очень даже интересно и динамично, с другой – тебя обманули,



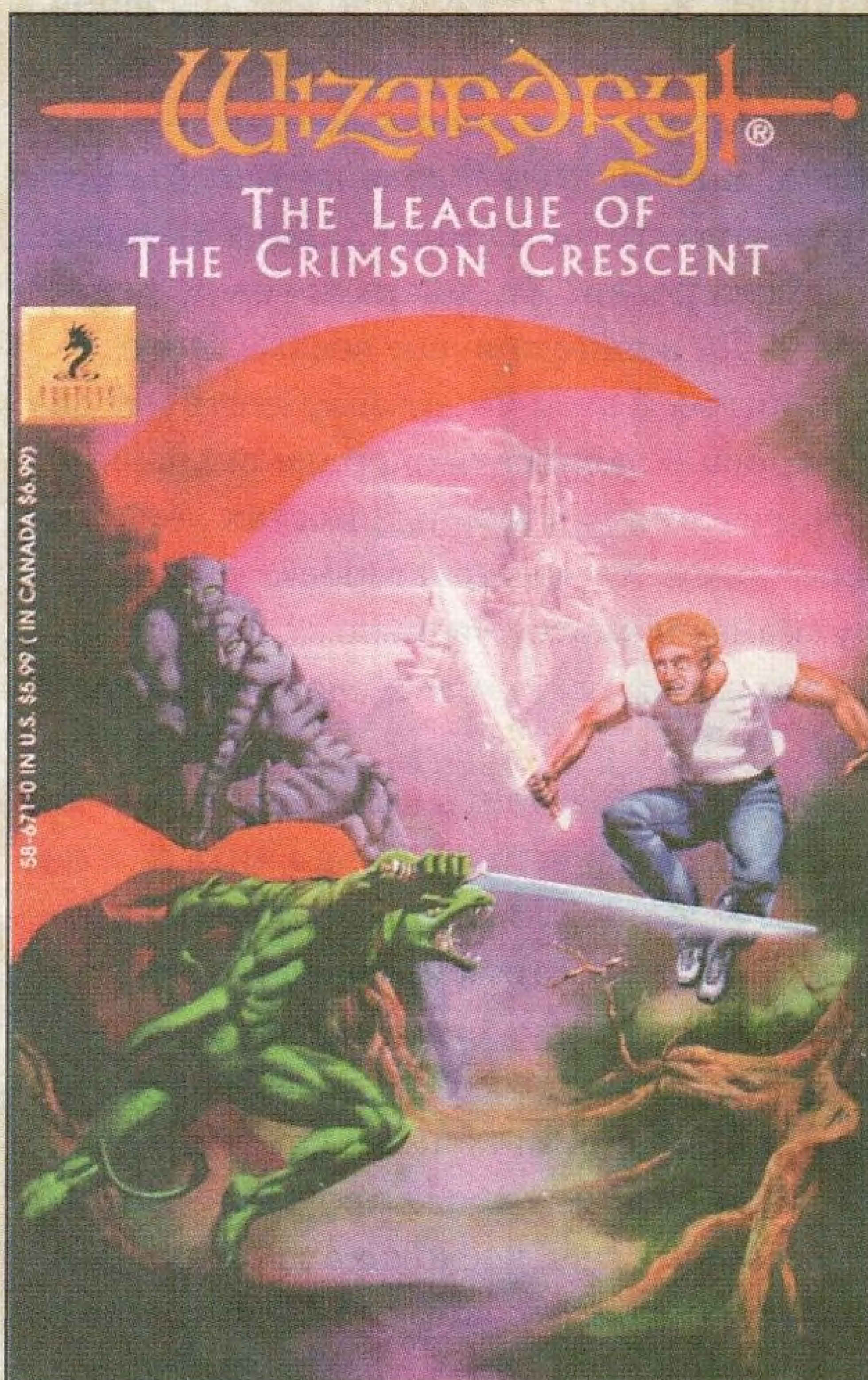
не дав того, что обещали. Ощущение сродни тому, которое испытываешь, съев долго лежавшую на полке конфету: начинка засахарилась, поэтому вкус-то хоть и есть, но только уже другой.

Несмотря на все это, книга получилась хорошая, прочитать при случае рекомендую от всей души.

Wizardry – "The League of the Crimson Crescent"

Одно время были весьма популярны книги, рассказывающие о приключениях обычного человека из нашего мира, попадающего волей обстоятельств в мир фантастический. Можно вспомнить Э. Р. Берроуза и его марсианский цикл приключений Джона Картера. Из более поздних вещей – конечно же, серия "World of Tiers" Ф.Ж. Фармера. У нас на эту тему тоже писали, например, В. Головачев.

Ярким представителем этого направления является книга "The League of the Crimson Crescent", основой для которой служит Вселенная игр серии Wizardry. Написал эту книгу Джеймс Риген (James



Reagen). "The League of the Crimson Crescent" – его первая фантастическая книга. Правда, писательского опыта ему не занимать, так как по профессии он журналист, специализирующийся на криминальных репортажах. До того, как взяться за "The League of the Crimson Crescent", он публиковался в разных журналах уже двадцать лет. Писать Риген умеет, и это видно сразу.

Но для нас куда важнее другое – он понимает Wizardry. Неизвестно, играл ли он в саму игру или же ему просто все хорошо объяснили. Да это и не суть важно. Главное, что книжка получилась хорошей.

Сюжет стандартен. Главный герой, житель современной Америки (а чего вы еще хотели – сам писатель-то американец), как-то раз участвовал в походе по пещерам. Шел-шел, поскользнулся, упал, ударился головой о сталактит. Очнулся уже в другом мире. Конечно, ничего случайного в происшедшем не было, но об этом мы узнаем только гораздо позднее, примерно на половине книги.

А до этого герой попадет во множество передряг. В стране, куда его занесли таинственные силы, живут люди, орки, драконы, лизардмены, а также rawulfs и felpurs (никогда не знал, как толком перевести названия этих рас на русский язык). Короче, все, как и полагается в Wizardry.

Местный добрый король незадолго до того помер. Править же вместо него стал таинственный Безымянный, колдун и деспот. И тут все так же, как и в Wizardry.

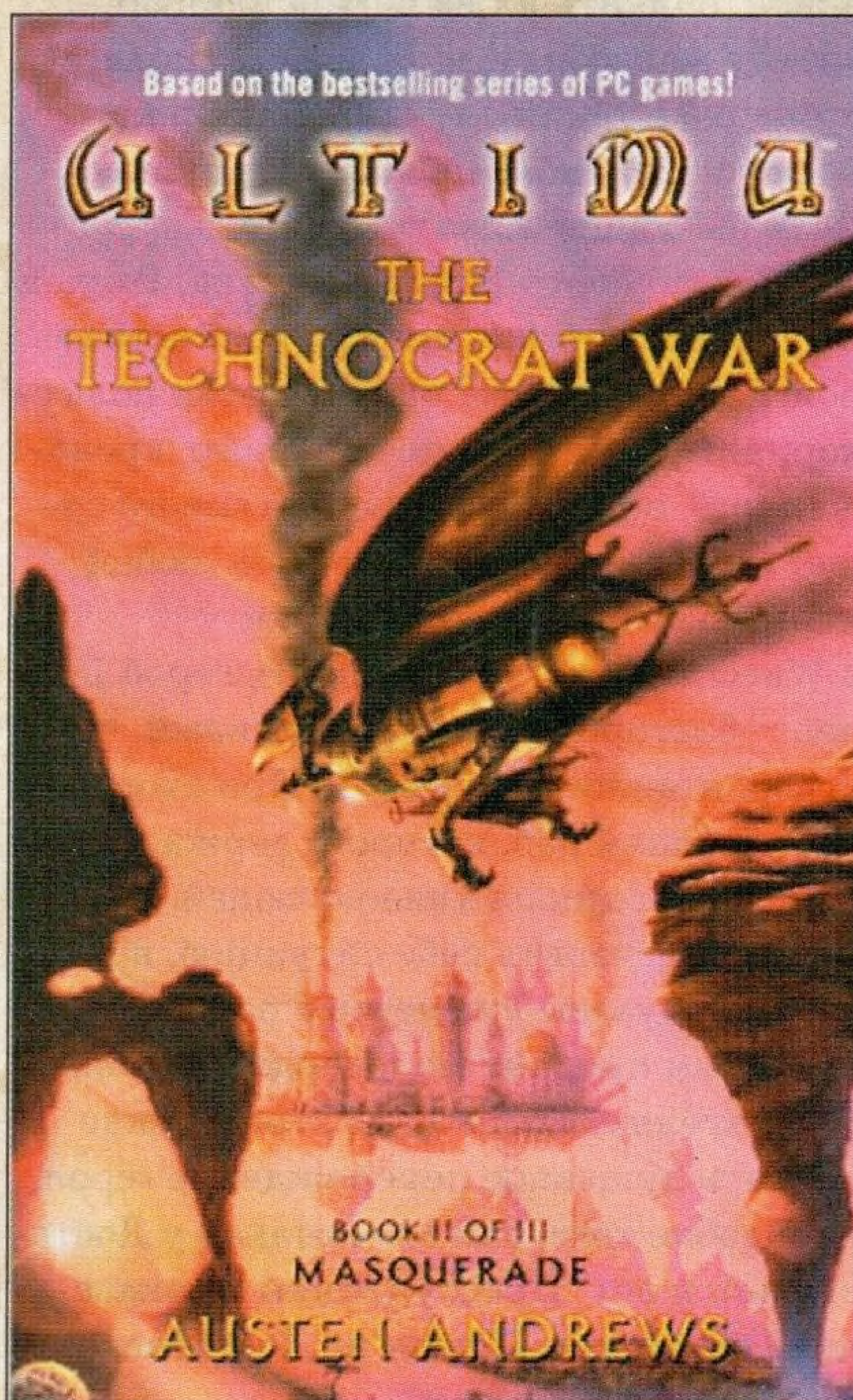
Главный герой быстренько получает волшебный меч, собирает команду и начинает борьбу за счастье трудового народа. Разумеется, все кончается хорошо, всех врагов истребляют, справедливость торжествует. Но это не главное. Главное – как решен финал. Герой получает возможность вернуться назад, в наш мир, но добровольно отказывается от нее. Кому нужны серые будни, когда можно жить настоящей жизнью?

Вот такое решение вопроса я понимаю.

Конечно, книга Ригена не лишена недостатков, однако они не настолько значительны, чтобы мешать получению удовольствия от истории. А что еще нужно-то?

Ultima – "The Technocrat War: Masquerade"

Ну вот, добрались до любимой игры нашего вождя. Хотя – не совсем. Если вы внимательно следили за Ultima Online, то должны были слышать о намерении авторов ввести в игру новую сторону в дополнение к уже существующим силам Добра и Зла. Это должно было быть нечто весьма и весьма интересное, но что-то у авторов не сработало, и революционных нововведений не случилось. Может быть, в последний момент решили, что будет нарушен тонкий игровой баланс. А ведь официальные шарды UO как раз и живут за счет этого самого баланса. Хотя, вполне возможно, причиной отмены назревавших перемен стало что-то другое. Мы этого не знаем.



Но намерения построить "храбрый новый мир" у авторов были серьезные. Начали было даже выпускать фигурки персонажей, готовившихся появиться на просторах Британнии. Ну и, само собой, сочинили целую историю про то, "кто, как и откуда".

Трилогия "The Technocrat War" и есть эта самая история. Написал ее Остен Эндрюс (Austen Andrews), человек весьма колоритный. По профессии он вовсе не писатель, а... программист. Да, вот так-то. Знатоки нулей и единиц могут не только служить мишенью для наших упреков и насмешек, но и родить кое-что вполне достойное уважения.

Конечно, идея, на основе которой написана трилогия, принадлежит не Эндрюсу. За этой идеей стоят много умных голов в Electronic Arts. Однако именно Энрюс донес идею до нас, значит, и говорить будем о нем.

Суть идеи в следующем: на просторах Британнии "произошел необъяснимый катаклизм" (как пел Высоцкий) и пространственно-временной континиум дал трещину. Вследствие этого в UO появились существа из далекого будущего, называемые технократы. Технократы – это эдакие технари из Arcanum или, если вам так больше понравится, киберпанки на паровом ходу. Именно паровом. Во всем остальном – нормальный такой киберпанк, разве что без модных загибов на тему "растворения человеческой души в виртуальной реальности".

Появление технократов нарушило баланс сил, и Британнию вот-вот охватит пламень войны. Разумеется, главный герой, рыцарь Британнии (все-таки основной персонаж должен быть фигурой, близкой большинству читателей), должен все это безобразие прекратить. Разумеется, ему будут мешать всякие там честолюбивые личности, грезящие мировым господством. Разумеется, ему будут помогать всякие благородные личности, ум, честь и совесть Британнии. Разумеется, хорошие, типа, победят. Разумеется, победят только "типа", не до конца – ведь история технократов на этом не заканчивается...

Доставшаяся мне "The Technocrat War: Masquerade" – вторая книга в трилогии. К сожалению, книги очень сильно связаны друг с другом, являя, по сути, одну большую историю, разделенную на части. Из-за этого разобраться в перипетиях сюжета удается не сразу, что несколько раздражает. В остальном все очень даже ничего. Большим плюсом книги является ее "серьезность". Автор очень старался создать эдакую закрученную историю про интриги, честь и, конечно, любовь (куда же без нее, она же спасет мир). Насчет любви не знаю, как-то все невнятно, а вот интриги и честь прописаны хорошо.

Очень, очень достойная книга. Хотя мало крови. Мало. И драконов нельзя тэймить.

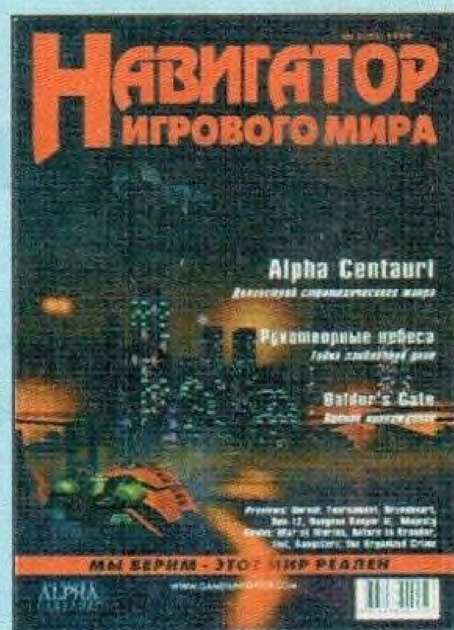
Уважаемые читатели!

В редакции журнала Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

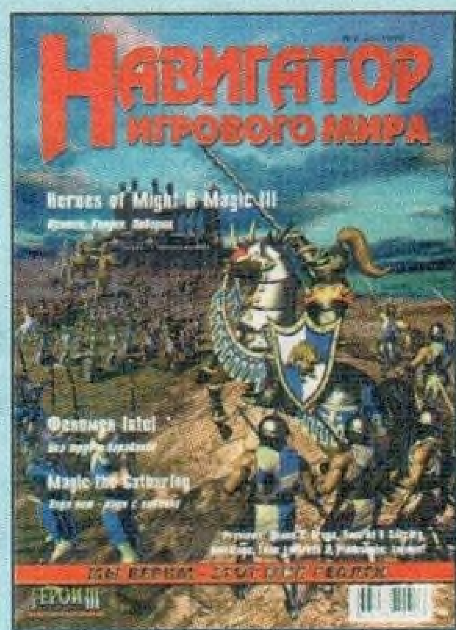
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



№ 6'98 - 20 руб.



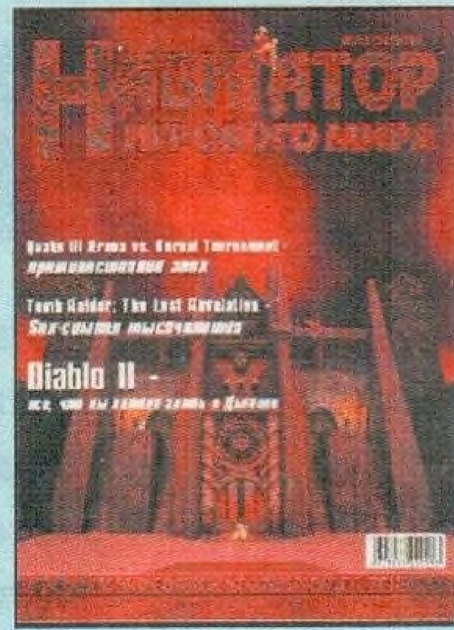
№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.



№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.



№ 6'99 - 20 руб.



№ 12'99 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30руб.



№ 3'2000 - 30руб.



№ 4'2000 - 30руб.



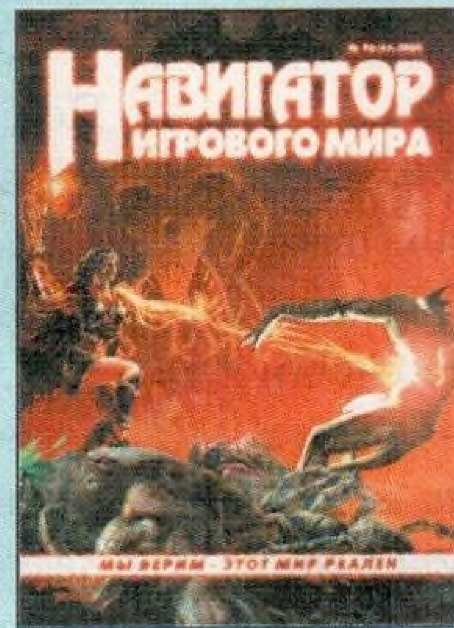
№ 6-7'2000 - 30 руб.



№ 8'2000 - 30 руб.



№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.



№ 10'2000 - 30 руб.



№ 11'2000 - 30 руб.



№ 12'2000 - 30 руб.



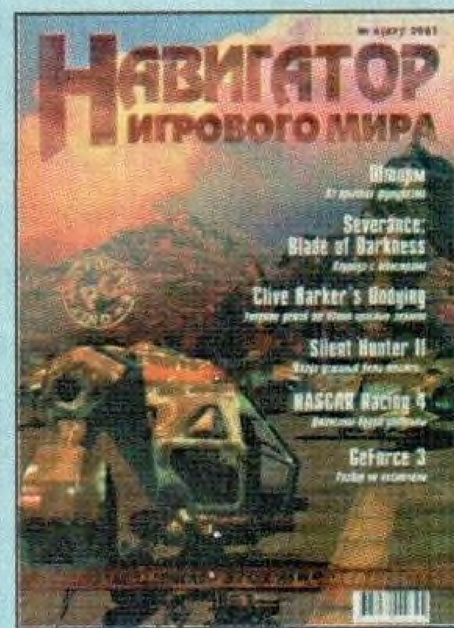
№ 1'2001 - 30 руб.



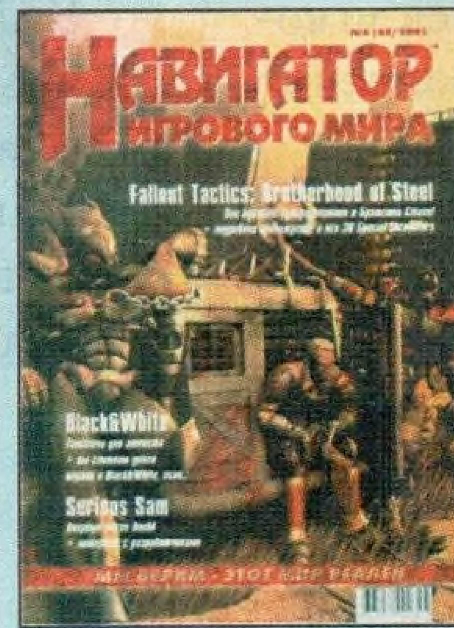
№ 2'2001 - 30 руб.



№ 3'2001 - 30 руб.



№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



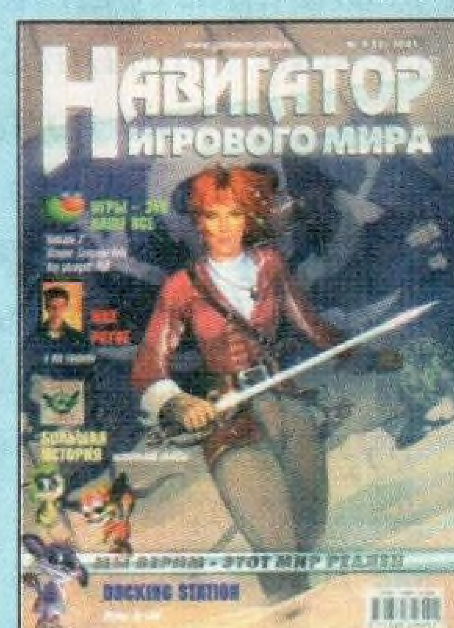
№6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№ 8'2001 - 30 руб.



№ 9'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№ 10'2001 - 30 р. + CD - 42р.



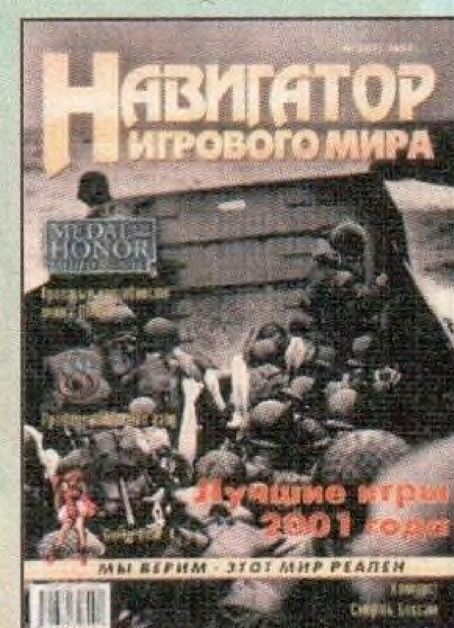
№ 11'2001 - 30 р. + CD - 42р.



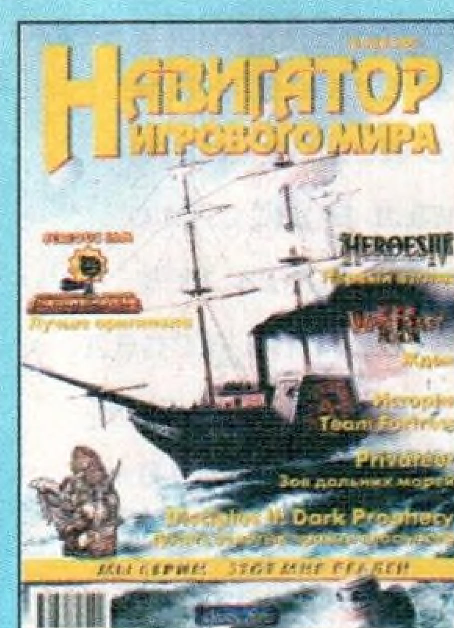
№ 12'2001 - 30 р. + CD - 42р.



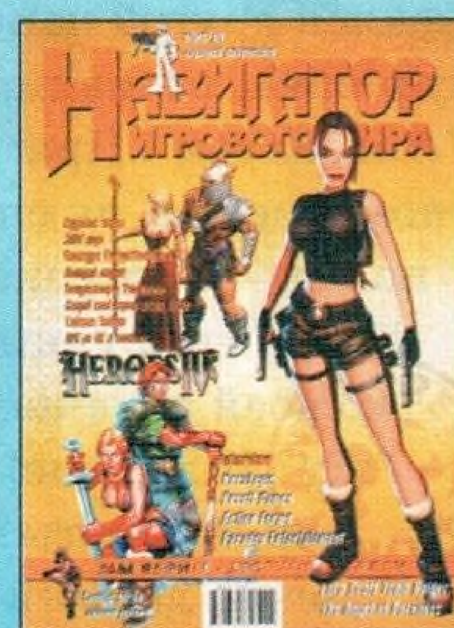
№ 1'2002 - 30 р.



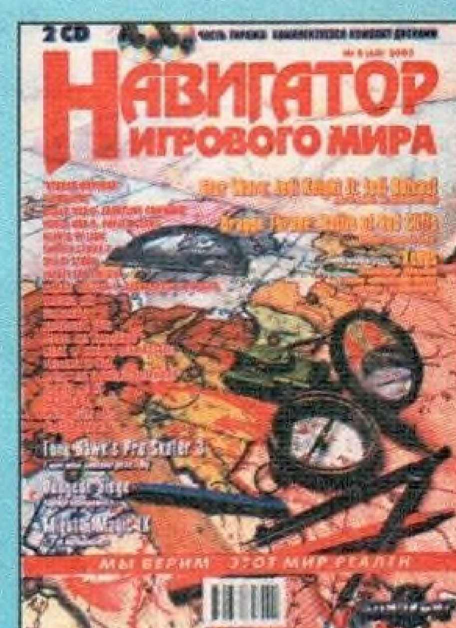
№ 2'2002 - 30 р. + CD - 45р.



№ 3'2002 - 30 р. + CD - 45р.



№ 4'2002 - 30 р. +2 CD - 50р.



№ 5'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.



№ 6'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.

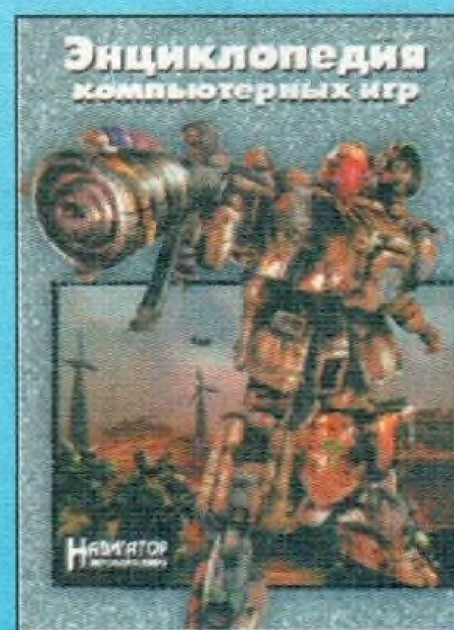


№ 7'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.

Адрес редакции:

ул. Маршала Василевского, дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж. Проезд: до ст. метро "Щукинская"





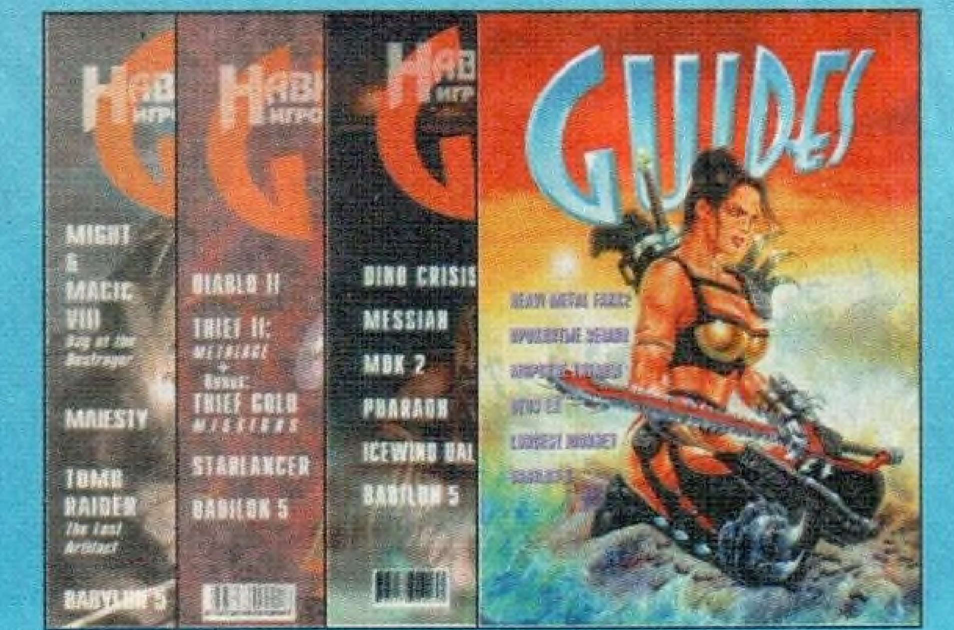
Энциклопедия компьютерных игр № 2 - 35 руб.



Энциклопедия компьютерных игр № 4 - 40 руб.



Энциклопедия компьютерных игр №5 - 40 руб. + CD - 55 руб.



Журнал "GUIDES" №1 - 4 - по 30 руб.

Иван Тропов

Фемида OVERclock
Крысы киберномики
(Начало в Навигаторе № 6-8 2002)

Их глаза были такие же холодные, как нашивки на рукавах из металлической нити...

Немцы медленно сходились. И даже отступать некуда - четверо "Айсболтов" окружили его и сатира со всех сторон. Да Леха уже и не смотрел на них. Он смотрел на небо за их спинами - такое прекрасное синее небо, обещающее все радости на свете...

Через час он уже не сможет, никогда больше не сможет вот так вот смотреть на небо. Он станет совсем другим. И мир тоже будет другим. И это небо, и все остальное уже никогда не будут добры к нему - они будут лишь вечным напоминанием о том, что он будет изо всех сил стараться забыть...

Немцы остановились, их главный что-то отрывисто скомандовал...

Леха знал, что ему остались мгновения до того, о чем он даже боялся думать. И упрямо смотрел в небо. Он вдруг подумал, что если суметь зацепиться за это небо, безучастно взирающее на них, попытаться слиться с ним, отстраниться от тела аватары, то он сможет убежать от боли, от всего этого... Если бы он смог отрешиться от всего вокруг и слиться с этим небом... На миг он почти поверил, что сможет это сделать - и тут в небе что-то блеснуло.

Леха невольно скосил туда глаза. Под лучами солнца кувыркался небольшой, с палец величиной, цилиндрик. Не то крошечный фонарик, не то... Предмет, достигнув вершины траектории, на миг замер там - и, ускоряясь, понесся вниз. Прямо за спину командиру немцев. А следом из-за камней вылетел еще один такой же. Только этот полетел не по навесной траектории, а по низкой. И чуть в сторону, за спину другого немца...

Леха еще не успел ничего сообразить, а старые рефлексы уже бросили его вниз, на камни. Кто-то из немцев решил, что Леха будет атаковать, и сзади зачпокало, словно разом открыли пол-ящика шампанского.

Под правое копыто ударила очередь, с визгом разлетелись лопнувшие камни и срикошетившие пули - и тут по барабанным перепонкам врезало по-настоящему.

Обе тротиловые шашки упали почти одновременно. А кроме них, были еще две, которых Леха не видел, - досталось каждому немцу.

Шашки легли точнехонько за их спинами. Родные программеры тоже не подкачали с правдоподобием. Немцев очень реалистично подбросило и швырнуло прямо на Леху и сатира. Все вокруг заволокло дымом и пылью, сверху посыпались камни, поднятые взрывом.

Каменная крошка еще сыпалась с неба, а в клубах пыли уже замелькал зеленый камуфляж, четыре раза коротко простучали "калаши"...

Леха уже ничего не понимал. Он не спал двое суток, и за это время случилось столько всего... Его окрыляла надежда и настигало разочарование. И снова была надежда, и снова разочарование... Потом эти немцы, а теперь и вовсе черт знает что...

В голове была полная каша. А вот сатир явно что-то понимал. Он неспешно поднялся и стал отряхиваться.

Вокруг, в медленно оседающей пыли, суетились люди в зеленом камуфляже, собирая оружие немцев. Сами "Айсболты" остались живы, но могли лишь ползать - у всех четверых были прострелены ноги.

Взрывы сорвали с них оружие и боеприпасы, но командиру немцев повезло - одна из его аптечек упала рядом. Упрямо загребая руками и волоча безвольные ноги, он наконец-то дополз до аптечки, протянул руку... и аптечка отлетела далеко прочь.

- Дань, ну че за бардак! - возмутился парень, пнувший ее. - Совсем мышей не ловишь!

- Ну что "Даня"? - невозмутимо отозвался другой парень в зеленом камуфляже, возившийся с соседним "Айсболтом". Прижав немца коленом к земле, он снимал нож с его пояса. - Я уже шестнадцать лет Даня. Что лучше, чтобы он успел к своей аптечке или этот - к ножу? И вообще! Кто тут командир, я или ты? Почему это я вечно должен за двоих отдуваться?

Нападавших и в самом деле было трое, на одного меньше, чем немцев. Говорили они с ленцой, двигались, вроде бы, тоже неспешно. Но...

Если "Айсболты" напоминали мясорубку, целеустремленно и размеренно вращающую винтом и способную перемолоть что угодно, то ребята в зеленом камуфляже походи-



Рисунки Даниила Кузьмичева

ли на балаганную "железную дорогу" - падают костяшки домино, катятся, сменяя друг друга, разные шарики, сбивая запоры с весов, поднимаются чащи, срабатывают пружинки... - полный хаос, но в итоге последний мячик взмывает в воздух и аккуратно падает в сетку миниатюрного баскетбольного щита. Они, вроде бы, никуда не спешили, и не было у них той железной четкости, что была у немцев. Но не прошло и минуты - Леха еще толком не понял, что произошло! - а они, шутливо пикируясь, уже раскидали раненых немцев и собрали все их снаряжение - и карабины, и боеприпасы, и ножи, и аптечки.

Немцы, с простреленными ногами, лишь ползали на руках вокруг и ругались. Лающие немецкие фразы были как злобное тявканье побитых собак.

- Все! - отрапортовал Даня. – "Айсболтики" чисты, как слезы младенца.

Только теперь напавшие обратили внимание на Леху и сатира.

- Наш ре доблестным частям антуража! - скороговоркой бросил командир сатиру, словно уже виделся с ним сегодня, и вообще они были лучшими знакомыми и встречались по десять раз на дню.

Сатир что-то фыркнул, не поднимая головы. Не обращая внимания на тройку в зеленом камуфляже, он ощупывал свою простреленную ногу. Словно и в самом деле виделся с ними каждый день.

Командир подошел к Лехе.

- Гм... Премного о вас наслышаны, очень приятно наконец-то лично познакомиться и засвидетельствовать свое почтение... В общем, все такое, только нам надо еще забрать их байки с той стороны скал, пока их никто не увел, и... Ладно, еще увидимся! Этих не добиваем, - он обвел стволом ползающих между камней немцев. - Приятного аппетита!

Командир развернулся и стал подниматься к проходу в скале.

- Теплой немецкой крови, - очень вежливо сказал Даня. Не то смущенно, не то просто прикалывался. Он еще раз осмотрелся - не пропустил ли в дыму чего ценного? - и потопал вслед за командиром. С каждым шагом за его спиной бились и позвякивали четыре винтовки и набитый немецкими боеприпасами вещмешок.

Третий ничего не сказал, лишь махнул Лехе рукой. Обернулся, окинул цепким взглядом Кремневую Долину, озерца, грозовые тучи над ними, виднеющийся слева Блиндажный Лес... Молниеносным движением отстегнул от своего "калаша" початый рожок, перевернул его и вставил другим концом - два рожка были примотаны друг к другу изолентой, - и рысцой побежал за своими, то и дело поводя автоматом по сторонам.

Леха уже ничего не соображал.

Почему они напали на немцев? И почему сами не стали убивать его? И почему сатир вел себя с ними, как со старыми знакомыми, ничуть не пугаясь?..

Но одно он понимал твердо - пронесло. И еще то, что зеленые спасители могли забросать немцев гранатами - чтобы с гарантией. Но они забросали их тротиловыми шашками, а потом лишь прострелили им ноги. Так было сложнее, но...

Четыре игрока - это полдня без боли для него. Они специально не убили немцев, чтобы он смог легко и быстро утолить жажду крови. Он сможет нормально выспаться...

Леха пошел на немцев, как на автопилоте. Даже ненависти к ним не чувствовал. Ничего. Он лишь понимал, что так надо - и методично топтал их, одного за другим.

- Так их, гоблинов нордических, - буркнул сатир, когда Леха добил последнего, и слова перестали превращаться в блеянье. - На форуме натуральный бедлам будет. Надо же, "Головастики" потоптали "Айсболтов"... Да еще как! Без потерь, вчистую обобрали и оставили добить монстру, которого "Айсболты" сами же предлагали задирать наперегонки... Обалдеть.

Леха, пошатываясь, как пьяный, прошел мимо него, не обращая внимания. Добрел до большого валуна под скальной стеной и повалился за него. И даже не почувствовал, как острые камни врезались под броневые наросты, - провалился в сон еще раньше.

Но выспаться ему было не суждено.

Только он закрыл глаза - и тут же кто-то ткнул его в бок. Потом еще раз, сильнее. И, наконец, просто пнул.

Леха очень хотел спать, но пинок - это уж чересчур. Даже сквозь бронированные бока больно. Он напрягся и открыл один глаз.

Нет, он не только что закрыл глаза. Солнце уже садилось. А прямо над ним нависал сатир.

- Давай вставай, парнокопытное, - брюзгливо проблеял он. - Хватит дрыхнуть без задних ног.

Спать хотелось невыносимо. И чего этого паразита принесло... Потрепаться захотелось, что ли? Да пошел он... Леха закрыл глаз.

- Эй ты! - сатир снова пнул его в плечо. - А ну вставай!

- Ну, чего тебе? - Леха открыл глаза. - Дай поспать... Отвяжись.

Леха снова хотел закрыть глаза, но не тут-то было.

- Ну ты наха-ал, паря! - сатир покачал головой, словно отказывался верить своим глазам. Даже прицокнул от возмущения. Упер руки в бока и сварливо заблеял: - Значит, как позавтракать теплой немецкой кровушкой на халявку, это мы завсегда, побольше и можно без хлеба, а как оттанцовывать угощение, так сразу дохлым бараном прикидываться, да? А может, тебе здесь понравилось? И выбираться отсюда уже передумал? - сатир посерьезнел. - Вставай, парнокопытное, будет дрыхнуть. Времени в обрез осталось. Давай, давай! Все, что можно было, ты уже проспал. Пора и долги отдавать. Наши "Головастики" и так полторы штуки на гуманизме к тебе лишились. Да еще с "Айсболтами" поцапались... Это еще никому просто так не сходило, даже когда по недоразумению случалось. А "Головастики", пока ты спал, немцев еще раз уделали. Хорошо спалось, рогатый, а? То-то же. Так что ты им теперь должен оттанцевать так, что... как...

Сатир даже умолк, задумавшись. Но так и не родил ничего, что хотя бы близко лежало с лехиным долгом.

- В общем, вставай! Протирай глаза и разминай извилины. Объясняю один раз...

В "Генодроме" много чего есть. Здания, одежда, оружие, медикаменты, украшения... Но самое ценное не это.

Каждая из тринадцати игровых зон в поперечнике больше двухсот километров, и передвигаться пешком из одного конца в другой - то еще удовольствие. А уж когда обостряется противостояние городов... Побеждают те, кто может быстрее передвигаться. А так как терять свои здания, рудники и нефтяные вышки никто не хочет, то больше всего в "Генодроме" ценятся машины - вроде как оставшиеся с доапокалиптических времен.

Шустрее всех мотоциклы и джипы - пока. Чтобы подписчики игры не скучали и не отваливались на сторону, раз в месяц вводится что-то новенькое, каждый раз в новой зоне. В этом месяце пришла очередь восьмой зоны. И на этот раз в игру будут вводить не декоративную мелочь, а новую технику - три вертолета, чудом уцелевших с прежних времен. В Гнусмус уже прибыл Старьевщик - мутант-экстрасенс, за которого играет один из админов. Старьевщик как раз специализируется на "поиске" доапокалиптической техники.

Он уже готовится к очередному "откровению". Пока он "прозрел" только то, что обнаружит что-то новое именно в этой, восьмой, зоне. И лучшие команды профессиональных игроков уже готовятся рвануть наперегонки, когда через два дня Старьевщик сообщит, где же именно он почувствовал старинный схрон. Скорее всего, это будет тщательно законсервированная база военных, про которую после апокалипсиса все забыли. Там-то игроки и найдут вертолеты.

Вопрос в том, кому это все достанется? Кто доберется до базы первым, получит кучу вооружения, несколько джипов и, самое главное, три вертолета. На них перебрасывать войска можно будет раз в пять быстрее, чем сейчас. На первых порах вертолетов так и останется только три штуки, и те, кто станет их обладателями, смогут серьезно потеснить соседей. И президенты самых сильных городов

"Генодрома" уже назначили свои цены.

– Ты улавливаешь, рогатый? – прищурился сатир. – Три вертушки. Каждая – по двадцать тысяч вашингтонов минимум. И это, не считая всякой мелочи, вроде оружия и боеприпасов. В общем, за пятьдесят штук.

– Подожди... – Леха нахмурился.

Может, он еще толком не проснулся и поэтому плохо соображает, только... Чего-то он не понимал. Да, игра – это увлекательно. Но чтобы люди в трезвом уме и твердой памяти скидывались на нужды виртуальной армии, защищающей здания в виртуальном городе, и покупали виртуальный же вертолет – за самые что ни на есть реальные двадцать тысяч долларов...

– Ну, чего тебе "подожди"? – нетерпеливо процедил сатир. – Некогда ждать! Через два дня Старьевщик объявит, где находится схрон с вертолетами. И все лучшие команды "Генодрома" рванутся наперегонки к схрону. Не каждый день на кону столько денег. Зарплата админа за десять лет. Сечешь, к чему я веду?

Леха кивнул. Теперь он понял, отчего "Головастики" не стали убивать ни его, ни сатира и даже защитили от немцев. Не такие уж они и доброхоты... Просто вместо тысячи целились на пятьдесят.

– Будут лучшие команды. В принципе, наши лягушата тоже не промах. Головастые, но их всего трое. И если бы им пришлось драться честно и при всех равных... Я бы поставил на немцев. А будет еще пара команд такого уровня. Да и остальные команды со счета списывать рановато...

Леха кивнул. То, ради чего один из админов сговорился с командой игроков и пошел на помощь паре монстров, он понял. Но его больше волновало другое.

– Ты говорил, что мы сможем выбраться отсюда через неделю?

– Раньше, – сказал сатир. – Тут все просто...

Хозяева "Генодрома" экономят не только на админах. Но если админы хотя бы могут уволиться, то у заключенных и этой возможности нет.

И об их содержании особенно не беспокоятся. Лежание сутками напролет в одном кресле тоже не способствует улучшению их здоровья, и часть заключенных просто не доживает до окончания контракта. Лечить их – лишние траты. Так что, когда ежемесячный медицинский осмотр показывает, что кому-то из заключенных осталась пара недель...

Чтобы избежать трудностей с отчетностью, с такими заключенными просто разрывали контракт досрочно. Государство не возражает. Никакого простора для коррупции здесь нет: те заключенные, кто мог бы откупиться, откупались раньше. Изображать монстров таким недосуг.

– Загнанных монстров пристреливают, рогатый, – усмехнулся сатир. Не очень-то весело...

Но Леха уже привык к его вечному ерничанью. А вот главного пока не понял.

– А нам-то это как поможет? Мы же еще здоровые...

– Вот и я про то же, – сказал сатир. – Им, выписываемым, уже все равно. А вот нам с тобой еще нет. Тебя, если не в курсе, сюда без всяких бумаг привозят. Ни имени, ничего – типа, защита твоих прав, и все такое, чтобы родственники пострадавших мстить не пытались. Только голый номер – четыре циферки и одно безымянное тело... Когда медики проводят осмотр и находят смертников, они делают запрос на выписку. Неделю бумаги идут по инстанциям, потом приходит разрешение. Тогда на следующий день приходит бригада хирургов, чтобы залепить смертникам черепушки титановыми скобами и пришить им их скальпы... Заключенных хирурги выбирают только по номерам на креслах. А между утверждением на выписку и приездом хирургов есть один день. Сечешь? За это время в базе данных может произойти маленький сбой, в пару байтов. А хирургам глубоко по фигу, кому заделывать череп. Дали номера – и вперед. Поспеваешь?

– А когда был последний осмотр?

– Шесть дней назад. Завтра придут бумаги. Послезавтра приедут хирурги.

– А... – Леха запнулся, потом все же спросил. – А сколько на этот раз смертников?

– Двое.

Леха опустил голову. Всего два места... И одно из этих мест уйдет сатиру...

– Как раз хватит, – бодро сказал сатир. – Тебе и мне. Если, конечно, в базе данных случится сбой. Но его еще надо заработать. Так что...

– Подожди! – Леха нахмурился. – Но если админы знают нас только по номерам... Откуда они узнали, кто я? Те мстители...

Леха замолк. Слов не было, сплошной мат.

– Эх, рогатый, рогатый... – Сатир прицокнул и покачал головой. – Ну разве я тебя не предупреждал? Не трепись с остальными, за что попался! Админы, они могут регулировать наш уровень боли. Если захотят, конечно... Ну а захотеть они могут не за красивые глаза, верно?

– Так этот Клык...

Леха скрипнул зубами. Вот из-за кого пришли мстители!

– Что, только дошло? – усмехнулся сатир. – Клык, кто же еще. Но ты зубами не скрипи, лучше тебе с ними не связываться...

– А что с ними? – процедил Леха сквозь зубы. – Их биты не так уж...

– Да при чем здесь биты, – отмахнулся сатир. – А Блиндажный Лес? Это только здесь, на опушках, висят типа желуди. А там, в чаще... А, ладно! Это все детский сад. Эрзац удачи для потомственных хомо лохус. Сколько админ Клыка срубил на твоих мстителях? Сотню? Две? Наш разводящий поумнее и играет по-крупному. Нас с тобой для того в эту зону и перевели, если еще не понял. Ну все, хватит трепа! Делом заняться не хочешь?

– Так до гонки же еще два дня...

Сатир нехорошо прищурился.

– Слушай, рогатый, ты, правда, такой дурак – или изо всех сил прикидываешься?.. – Сатир помолчал, разглядывая Леху. Будто в самом деле пытался разглядеть это по Лехиному лицу. – Ну как ты поможешь во время гонки-то, а? В одиночку перебьешь десяток команд из профи, просиживающих в сетевых играх больше, чем в реале?

– А тогда зачем мы нужны?..

– Эх, все-то тебе надо на пальцах... – сатир душераздирающе вздохнул и присел на валун. – Ну, слушай, парнокопытное...

Точное положение схрона объявят устами Старьевщика через два дня. Но сам схрон, конечно, уже готов. Отделу дизайнеров и программистов надо проверить, все ли нормально. Чтобы не случилось накладок в самый последний момент, когда что-то менять будет поздно.

Схрон уже размещен. Где-то в этой зоне появилась еще одна пещера или тайный лаз. Но игроки не смогут найти его – едва они окажутся вблизи, движок автоматически перенесет схрон в другое место. Игрокам схрон будет доступен только через два дня, после официального объявления. Потому что хозяевам нужна большая гонка. Шоу, привлекающее множество зрителей – и новых подписчиков, разумеется.

А вот монстры – совсем другое дело. Движок расценивает их как своих. Просто подвижные части антуража. И монстр может найти схрон до объявления игры. Все равно он ничего не сможет рассказать игрокам.

По крайней мере, если между монстром и игроками нет админа, помогающего им найти общий язык...

– А почему он сам, этот твой админ, не может найти схрон? Ему же это проще некуда.

– Это как? – сатир картинно задрал кустистые брови. – Самому осмотреть каждый клочок карты? Ты вообще как себе это представляешь, рогатый? Они же, админы, все скопом сидят, в одной комнате, друг у дружки на виду! Если кто-то начнет валять дурака, остальные его сразу на место поставят. У них ведь и так дел невпроворот, они ж за каждого новичка отвечают. Если кто-то не продлевает подписку, начинаются такие разборы полетов, что мама не горюй! Так что свободного времени у них – пять минут в день. За это время в туалет успеть бы сбегать, куда уж там что-то осматривать...

– Но я всю зону за двое суток не обшарю.

– Ну ладно, не настолько уж наш разводящий тупой, – ухмыльнулся сатир. – Имя не скажу, да тебе и не надо, меньше знаешь, крепче спишь... Дураку ясно, что схрон будет где-то в безлюдном месте! Здесь вокруг пустыня. В песке пещеру не сделаешь, но в пустыне есть три каменистых плато. В них пока никаких достопримечательностей нет. Похоже, это и есть дизайнерские заделы на будущее... И схрон появится на одном из этих плато. Проблема в том, что они здоровые, заразы. А у нас всего два дня, чтобы ты их обшарил. И мы должны успеть.

– Не получится.

– Не по-онял... – сатир мигом набычился. – Типа, бунт на корабле?

Леха вздохнул. Нет, он привык отдавать свои долги сполна. И он помог бы "Головастикам" найти схрон, даже если бы на кону не стояло освобождение отсюда. Дело в другом.

– Не смогу. Мне надо десять человек в сутки. Раньше я атаковал нефтяные вышки, но теперь... Там частоколы поставили. Придется ловить одиночек в пустыне. На все у меня не хватит времени.

– А, это... – сатиру явно полегчало. – Ты так больше не шути, рогатый, понял? Для тех, кто в танке, повторяю еще раз: рация – на бронетранспортере. Ты с компьютерами как? Дружишь?

– У нас вооруженный нейтралитет. Они не трогаю меня, я не трогаю их.

– Эт-то хорошо... – сатир задумчиво потер кольцо в носу.

И вдруг крутанулся на одном копыте, сделал несколько пасов руками, карикатурно изображая фокусника, и уставился на Лехино копыто:

– Ну, как тебе ржавчинка, рогатый?

Леха опустил голову. Над его левым копытом появился тонкий золотой браслет.

– Это... – Леха замолчал.

Он уже сообразил, что это такое.

– Угу, – кивнул сатир. – Ну не стой, как истукан, стукни копытцем, парнокопытное.

Леха послушно стукнул правым копытом о кольцо.

Перед ним возникла полупрозрачная карта. Сверху виднелись кнопочки, какие-то меню... Карта повисела несколько секунд и пропала.

– А почему он не может сделать программу, которая прямо в движке найдет схрон? – осторожно сказал Леха. В компьютерах он разбирался чуть лучше, чем в биржевой игре. Никак.

– Ну, ты скажешь! – сатир блеюще хихикнул. – Ты чего, всерьез думаешь, что за тройняшку франклинов сюда валом повалят продвинутые хакеры? Чтобы сидеть по двенадцать часов в день, вперившись в монитор, и вытирать сопли обиженным америкосам, судорожно вспоминая азы английского?

– Но эта программа...

– Программа! – перебил сатир, скривившись. – Надергать чужих прог и втиснуть их в одну – это программа? Так и я могу! Только программы эти все стандартные. А движок игры на заказ делался. Его просто так не распотрошишь... Ты мне лучше скажи, со схроном все понял?

– Все.

Леха на миг замешкался, потом все-таки решился и как мог беззаботнее спросил:

– А другие админы ничего не узнают? Они же могут нас подслушать, как ты про разводящего...

– Все под контролем, – отмахнулся сатир. – Свою задницу наш разводящий лишний раз подставлять не будет, не переживай. Все мои и твои логи стираются, как только поступают в базу данных. А подслушивать монстров в реальном времени... Не, остальным админам не до того. Ну, все, все! Хватит трепа, пошел!

Леха не спорил. Если все его логи стираются... Теперь можно и на поиски схрона.

И к Алисе.

Через полчаса Леха уже носился по каменистому плато. По тому из трех, что лежало на самом западе зоны. Это плато было самым маленьким, но Леха выбрал его не поэтому. Просто оно было ближе двух других к скалам, где гнездились гарпии.

Алиса еще не знает, что с Фэли ничего не получилось... Она даже не знает, что на самом деле никакой Фэли и не было – он просто увидел то, чего ему очень хотелось увидеть...

Алиса еще надеется, что он сумел пообщаться с ее друзьями, ждет их помощи... Леха стиснул зубы. Да, это он обнадежил ее. И тем больнее будет Алисе разочарование. Но у него было кое-что взамен. И может быть, даже больше, чем могла бы дать Алисе настоящая Фэли вместе со всеми друзьями.

Вот только сразу наведываться к ней нельзя. У сатира тоже есть карта, и он видит все перемещения. Сразу к Алисе нельзя. Слишком подозрительно...

Он провозился на плато три часа. Пару раз отвлекался на охоту – когда рядом появлялся одинокий игрок. С картой, на которой он видел всю восьмую зону со всеми игроками, это было несложно.

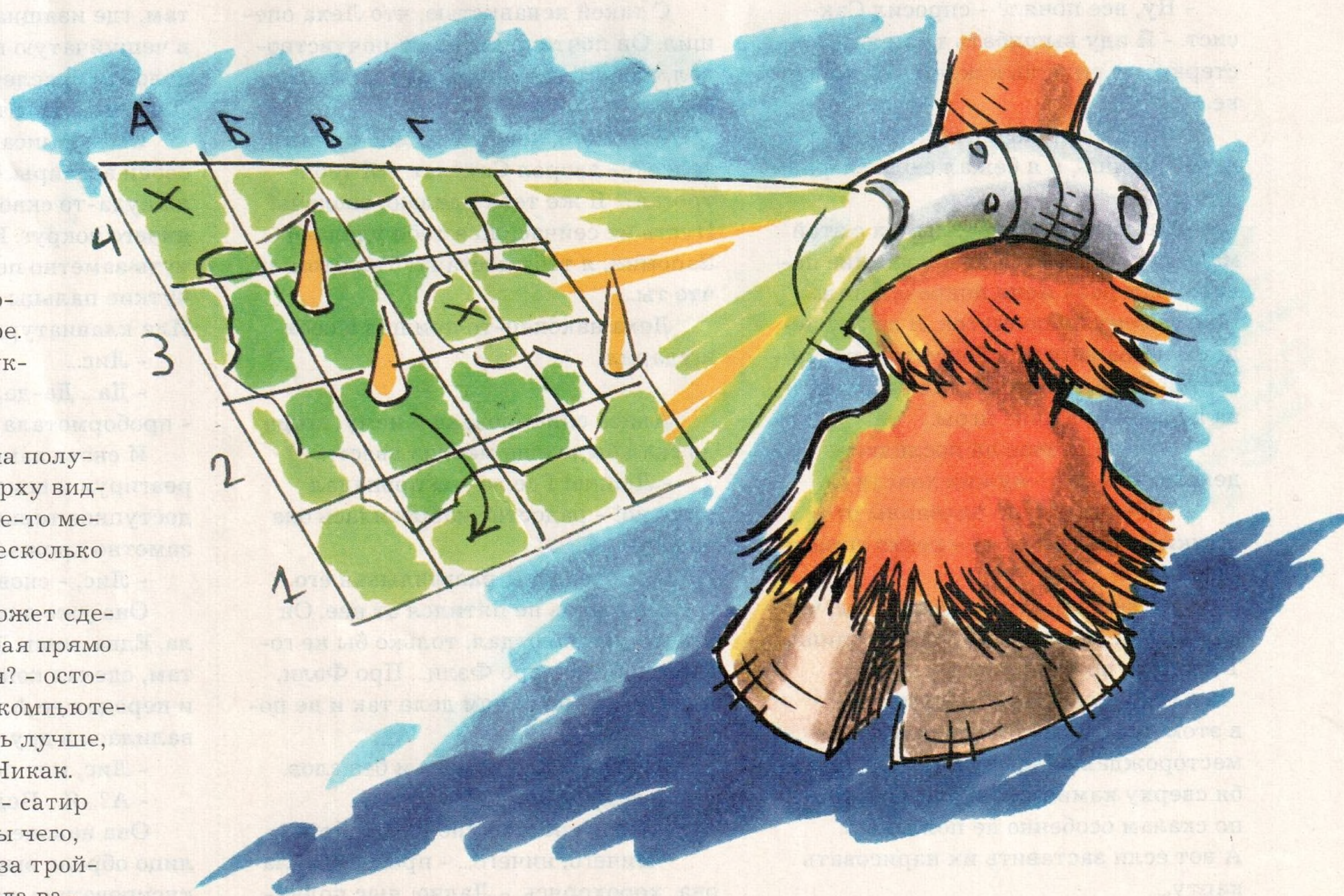
Вот только плато оказалось пустышкой. Схрона тут не было.

Но Леха особенно и не рассчитывал, что там что-то найдется. Он больше надеялся на другое. Да, сам он с компьютерами не на короткой ноге. Но вот Алиса...

Теперь можно и к ней. Даже если сатир следит за ним, теперь это не вызовет подозрений.

Но почему-то теперь, когда он мог идти к Алисе, ничего не опасаясь, идти к ней не то, что бы расхотелось. Нет, он очень хотел опять увидеть Алису. Вот только... Он совершенно не знал, как сказать ей, что с Фэли ничего не получилось.

Конечно, он не специально свалял дурака, и сам порядочно словил приключений на собственную филейную часть, но... Алиса, она так надеялась на него. Так ждала,



что он сможет найти Фэли и выйти на ее друзей...

Правда, взамен он нес ей новую возможность. Но, может быть, за этим последует еще одно разочарование?.. Одна надежда уже была - и потом было разочарование. Теперь новая надежда - и?.. Ч-черт... Будто он специально издевается над Алисой!

Леха мотнул мордой, вытрясая эти дурацкие мысли.

Может, сначала походить вокруг, поубивать кого-нибудь? Все равно придется заняться этим через пару часов, чтобы утолить жажду крови. Так почему бы сначала не поохотиться, а потом уже идти расстраивать Алису?

Он щелкнул копытом и глянул на карту.

Да, кое-кого поубивать не мешало бы. В паре километров были два игрока. И судя по векторам их скорости... Леха еще раз, уже аккуратнее, прикинул их путь. Так и есть. Они шли к горам, где были драгоценные камни - и гарпии.

Игроки двигались прямо к горам, и это еще больше облегчило охоту. Леха просто лег в засаду и подождал их.

И когда игроки протопали мимо, он вынырнул из-за дюны - и оказался прямо за их спинами.

Он собирался убить их просто и быстро, но вместо этого встал, как вкопанный, глядя вслед игрокам. Одного он видел впервые. Зато второй... Этого он узнал сразу. Чего стоила хотя бы одна бейсболка с признанием в нелюбви к Wintel, напяленная козырьком назад. Саксист.

Игроки тоже остановились. Между ними и Лехой было всего каких-то тридцать метров, но они ничего не подозревали.

- Ну, все понял? - спросил Саксист. - Я иду вышибать ту медную стерву, ты сидишь и ждешь в сторонке.

- А он точно появится? Если ты меня дуришь, и я бежал сюда за-ради ничего...

- Прибежит, прибежит, он с этой медной курвой заодно, ты уж мне поверь. Три раза меня подрезал, гад... Мне самому не до шуток. Я за эту неделю из-за него три боекомплекта потерял! Если он меня снова завалит, я на неделю буду вне игры...

- Так ты сейчас на последние деньги, что ли? - мужик хохотнул.

- Тебе, что, мало половины от штуки вечнозеленых? - резко спросил Саксист.

- Да нет, просто не пойму. Ты, что, каждый день к этим гарпиям ходишь? Тебе, что, по кайфу их...

- Нет! - перебил Саксист. - Не в этом дело! Просто они знают, где месторождения камней. Когда они тебя сверху камнями забрасывают, по скалам особенно не полазишь. А вот если заставить их нарисовать карту...

- Ну да, как же. Сколько ты с этой медной возишься? И нарисовала она тебе хоть что-то?

- Ничего, я ее сломаю.

- Сразу не сломал - уже не сломаешь.

- В том-то и фокус! - сказал Саксист. - Этот бычара как появился, так они с этой медной тут же и спелись. И все последнее время он рядом пасется и ее защищает. У нее была передышка, надежда появилась. И если сейчас ты этого быка замочишь прямо на ее глазах, а я ее саму, как следует, отделаю...

- Да ты маньяк, Сакс, - мужик снова хохотнул. Но как-то неуверенно. - У тебя к ней точно ничего такого? А может, у тебя с бабами вообще... ну, это...

- Нет! - оборвал его Саксист. – Ты, главное, раньше времени не раскройся. Сиди и жди, пока бык не заявится.

- Ты точно уверен, что он прибежит?

- Точно, точно! - раздраженно сказал Саксист. - Глазом моргнуть не успеешь, как эта зверюга будет здесь! Ну все, я пошел. Буду сейчас эту медную по перышку ощипывать. У, стерва рыжая! Хотя... Все они, бабы, одинаковые. Либо дуры, либо...

Саксист осекся. Труп его напарника упал перед ним, расплескивая кровь из пробитого затылка. У Лехи было полно времени, чтобы осторожно подкрасться и ударить его точно в шею, над бронежилетом.

Саксист повернулся к Лехе. Не спеша. Он даже не пытался сопротивляться - знал, что все равно ничего не сможет сделать.

Секунду он смотрел на Леху. А Леха, словно завороженный, следил за ним, не нападая. Какое-то нездоровое любопытство охватило его.

- Опять ты... - прошипел Саксист.

С такой ненавистью, что Леха опешил. Он почти физически почувствовал, как его окатила волна дикой злобы.

- Ну чего, чего ты ко мне привязался?! - заорал Саксист. - Я тебя трогал?! Я же тебя уделаю, сволочь! Пусть не сейчас, но я тебя уделаю! Запомни, я тебя достану! Так отомщу, что ты...

Леха наконец-то пришел в себя и ударил.

Алиса спикировала к нему, когда до скал было еще метров двести.

- Лешка! Где же ты пропадал столько! - радостно набросилась она на него. - Я...

Она осеклась, разглядывая его.

Леха чуть не пятился от нее. Он бы что угодно отдал, только бы не говорить Алисе про Фэли... Про Фэли, которую он на самом деле так и не повстречал.

Но Алиса все поняла и без слов. У нее задрожали губы.

- Лис... - осторожно начал Леха.

- Ничего, ничего... - пробормотала она, хорохорясь. - Ладно, щас поднимемся, сопли подберем, юшку подотрем и дальше выдюживать будем, потихонечку...

Она очень старалась, но ее голос дрожал от слез.

Леха скрипнул зубами. Глядя на нее, у него самого в горле был комок.

И от этого было еще хуже. Только ему еще не хватало распустить нюни!

- Не надо, Лис.

Алиса стояла, замерши, и лицо ее аватары словно одеревенело. Лишь губы едва заметно дрожали. Она вот-вот могла впасть в дикую истерику, а он не находил слов. Он жутко хотел успокоить ее, сказать что-то теплое, но... Чем больше он будет ее успокаивать, тем больнее ей будет. Замкнутый круг.

И вдруг он понял, как надо.

- Лис, у тебя тушь потекла.

На миг Алиса замерла.

- Потекла? Где?.. - она невольно подняла крыло к лицу.

И снова замерла, сообразив.

- Тьфу на тебя, Лешка... - сказала она. Но на ее лице появилась улыбка. Робкая и грустная, но все-таки улыбка. - Нашел время, да? Только бы поиздеваться над несчастной девушкой...

Леха облегченно вздохнул. Кажется, пронесло. Но сказал как можно мрачнее:

- Ты не девушка, ты хакерша.

- Вот так, да? - Алиса картинно надула губки.

Леха видел, что боль разочарования никуда не ушла. Но, по крайней мере, и истерика прошла мимо. Уж лучше грустно валять дурака...

Впрочем, в запасе у него было и кое-что посерьезней.

- В программе одной поможете разобраться, девушка?

Через полчаса на голени Алисы, там, где изящная ножка переходила в чешуйчатую птичью лапу, сверкал золотом браслет, такой же, как и над Лехиным копытом.

Сама Алиса словно выпорхнула из своей аватары. Она замерла и смотрела куда-то сквозь Леху, не замечая ничего вокруг. Кончики ее крыльев чуть заметно подрагивали - словно чуткие пальцы над клавишами рояля. Или клавиатуры...

- Лис...

- Да... Да-да, сейчас, секундочку... - пробормотала она.

И снова замолчала, ни на что не реагируя и всматриваясь во что-то, доступное только ей. И только чуть заметно дрожали кончики крыльев.

- Лис, - снова позвал Леха.

Она уже пять минут где-то витала. Едва лишь Леха, следуя ее советам, сделал копию своей программы и передал ее Алисе, она словно провалилась в другой мир.

- Лис, мне пора...

- А?.. Я... Подожди...

Она наконец-то вынырнула. Ее лицо обрело выражение, а глаза сфокусировались на Лехе.

- Леш, я... - она виновато улыбнулась. - Я же почти месяц без клавы...

Она пожала плечами, вздохнула.

- Уже уходишь?

Леха кивнул. И спросил самое главное:

- Есть шансы?

- Пока ничего, Леш, - погрустнела Алиса. - Но я еще только начала... - Она улыбнулась и дурашливо тряхнула головой: - И жевать мне коврик моего мыша, если через сутки я не буду в сети!

...Второе плато оказалось куда больше. Уже стемнело, а Леха осмотрел едва ли половину.

Хорошо, хоть полнолуние - все было видно. Только тени казались куда четче, чем днем под солнцем. Почти провалы куда-то под землю...

Но ничего похожего на вход в схрон не попадалось. Впрочем, это не страшно. Если Алиса выберется в сеть, ее друзья что-нибудь придумают. Схрон ему не так уж и нужен. Ему лишь надо, чтобы сатир не заметил ничего подозрительного. Потому что Алисе нужно время...

И он все брел зигзагом по плато, спотыкаясь и оскальзываясь на камнях. Желтые камни, черные провалы... В глазах рябило, в голове все сливалось. Словно во сне...

- Эй, у третьего котла!

Леха вздрогнул и закрутился на месте. Вырванный из странной дремы наяву, он не сразу узнал голос.

- Опять под хвостом выкусываешь?

Звук шел прямо из его головы. Это сатир воспользовался "каналом".

- Ну, рогатый? - уже с обычным ехидством позвал сатир. - Чего тормозим-то, а? Я для чего тебе карту дал? Чтобы ты берег ее, как невинность младшей сестренки, или как?

Леха щелкнул копытом, вызывая карту.

Сначала в глаза бросились три скопления игроков, в каждом по полудюжине игроков. Но это так, можно не обращать внимания - это нефтяные вышки. Ребята заняты работой, и до него им нет дела. Ему до них тоже - они за частоколом.

Кроме них, в пустыне почти никого не было - ни караванов, идущих из Гнусмаса через пустыню в смежные зоны, ни многочисленных днем одиночек, бороздящих пустыню в поисках приключений... В этой пустоте трудно было не заметить четырех игроков в двадцати верстах на северо-востоке. И они...

Леха сглотнул. Четыре игрока. И двигались они прямо к этому плато! И очень быстро двигались.

- Это... - начал Леха и замолк. Голос перехватило.

- Ну да, они самые, - пробурчал сатир. - Награду-то за тебя никто не отменял, рогатый. И потом, ты же их лично добил тогда. Так что теперь снять с тебя скальп для "Айсболтиков" дело чести... Ну, чего стоишь, гад?! - вдруг взвизгнул сатир. - Копыта переставлять за тебя тоже я должен?!

И пропал из эфира.

Леха несколько раз пытался позвать его, но сатир не откликался.

Хорош советничек, козел однорогий... Куда бежать-то? Так и подмывало просто броситься наутек. В пустыню, просто куда глаза глядят. Но... Чертово утро! Уже светало. Потому-то "Айсболты" и нашли его - они шли по его следам. Леха еще раз глянул на карту. Да, "Айсболты" мчались прямо к плато. И скорость у них была приличная, явно на новеньких мотоциклах. Не убежать. Если уйти с каменистого плато в пустыню, за ним потянутся следы. С его следа "Айсболты" не слезут. А соревноваться в скорости с их мотоциклами... Даже не смешно.

Можно, конечно, остаться на плато. Если бы он мог спрятаться здесь... Вот только спрятаться тут негде. Валунов много, но все самого дурацкого размера. Чтобы осмотреть почву издали, слишком велики. Но слишком малы, чтобы спрятать такую тушу, как его бычья аватара.

Можно рвануть к Кремневой Долине... нет, опасно. Возле прохода в Кремневую Долину были три игрока.

Леха снова попытался вызвать сатира, но тот не отзывался, словно пропал куда-то. А "Айсболты" были уже на километр ближе...

Убежать не получится. Но тогда... Эх, была-не была!

Ветер свистел в ушах, ноги вспахивали песок, но он почти не видел пустыню. Перед глазами стояла карта. И четыре огонька "Айсболтов". Теперь до них было рукой подать. Они шли к плато с северо-востока, Леха бежал почти навстречу им, но забирал чуть восточнее.

Их курсы почти сошлись — "Айсболты" проходили меньше чем в километре. С такой скоростью через пять минут они доберутся до плато, найдут, куда Леха сошел с плато, и пойдут по новым следам...

Он очень надеялся, что до плато они не дойдут - для этого и заходил им в бок. Теперь Леха развернулся и пошел наперерез "Айсболтам". Если нельзя убежать, остается драться. Он нападет на них сейчас, пока они еще не добрались до плато и думают, что он не знает об их приближении. Удар сбоку может дать ему шанс...

Он остановился, чтобы отключить карту, - теперь она будет только мешать. "Айсболты" были в паре дюн от него, скоро он увидит их собственными глазами. Он поднял правое копыто, чтобы клацнуть по золотому кольцу на левой ноге... и замер.

"Айсболты" тоже остановились. И...

Леха не поверил своим глазам. Они двинулись к нему. Не к плато, а к нему! Они его заметили!

Может, они опасались, что он нападет на них из-за дюны, и шли не прямо по его следам, а по дюнам вдоль следов? И заметили, как блестят его стальные бока под чертовой луной?.. Да какая разница, теперь-то поздно, раньше надо было думать!

- Слушай, рогатый, - раздался в голове скучающий голос сатира. - Смотрю я на тебя и никак не пойму: ты чем занимаешься, а?

Леха не отозвался. Теперь уже ему было не до сатира - он судорожно изучал карту. Куда бежать?! К Кремневой Долине? Там сатир, хоть какая-то помощь... Но там крутились трое игроков. Шли, кажется, не в саму долину к озерцам, а в обход скал, к Блиндажному Лесу... Но риск оказаться между двух групп игроков слишком велик.

- А ну давай к городу, быстро! - рявкнул сатир.

Леха не стал спорить. Все равно надо было куда-то бежать.

И он рванул на север, к городу. Конечно, и это бесполезно - немцы все равно догонят его. Но покорно ждать, пока они займутся им, он не собирался.

Сначала все казалось не так уж плохо - немцы то и дело останавливались, сбившись со следа. Света луны было маловато для уверенной охоты по следу. Но рассвет, чертов рассвет!

Скоро треск моторов за спиной стал непрерывным. Немцы шли уже не по следам - они видели его самого.

Леха, не оборачиваясь, несся от них, не разбирая дороги. Даже спиной он чувствовал, что немцы совсем близко...

- Левее! - вдруг рявкнуло в голове. - Левее и быстрее, иначе не успеешь!

Леха не понял, куда именно он не успеет, но послушно повернул влево. А вот ускориться он уже не мог - и так изо всех сил работал ногами.

Слева застучал автомат, но фонтанчики песка взметнулись метрах в двадцати впереди. Тут же застучал второй. Одна из пуль ударила в бок и с визгом отрикошетила от броневого нароста - пока пронесло. Но немцы были все ближе. Следующая очередь ударит точно по ногам...

Леха пронесся по узкому проходу между двумя крутыми дюнами - и понял, что зря послушался сатира. Песок здесь был слежавшийся! Мотоциклы пойдут куда быстрее. Все, тут его уделают...

Мотоциклы за спиной и в самом деле взревели моторами...

И тут за спиной грохнуло - дробно, в несколько зарядов, и немаленьких...

Не сбавляя скорости, Леха пробежал еще метров сто. И рискнул обернуться, только когда позади застучали родные "калаши", которых у немцев точно не должно было быть.

Проход между дюнами превратился в цепочку воронок. Один мотоцикл лежал днищем верх и жутко ча-

дил, второго вообще не было видно... Нет, он был здесь. Только по частям. Угодил прямо на мину, да еще и бак сдетонировал. Вон и два трупа немцев.

А с дюн уже сбегали трое знакомых "Головастиков", поливая из автоматов уцелевший мотоцикл и двух немцев под ним...

Когда Леха протиснулся через расщелину и вылез Кремневую Долину, сатир уже ждал его.

- Пришло, рогатое... - пробурчал сатир. - Ну, давай, благодари меня...

Однако Лехе было уже не радостно.

Всю дорогу сюда он пытался понять: как же немцы заметили его, когда он собрался зайти им в спину? Он бежал между дюн, они не должны были его заметить. Даже если они ехали не по самим его следам, а шли прямо по дюнам... Все равно. Между ними был почти километр. И рассвет тогда едва начинался, была только луна. Неужели при всем при этом они смогли заметить его, да еще случайным взглядом в сторону?..

Поначалу Леха пытался отогнать эту тревогу, но потом... Он точно не помнил, как бежал ко второму плато. Но если он бежал к плато от Алисы напрямик, то должен был выйти на плато с запада. Немцы же шли к плато с северо-запада. Там не должно было быть его следов...

Правда, по дороге к плато он прибил нескольких игроков, но особенного крюка на север не делал. Кажется...

Но тогда как немцы могли найти его? Они же шли точно к плато, где он был... А потом заметили его почти за километр...

- Не слышу восторженных щенячьих повизгиваний, - брюзгливо сказал сатир. - Где благодарность, рогатый? Ты...

- Подожди, - перебил Леха. - Тебе и "Головастикам" помогает один из админов, так?

- Ну да, наш богоподобный разводящий. А что? - подозрительно прищурился сатир.

- А может у "Айсболтов" быть свой разводящий?

- Ну вот, началось... - нахмурился сатир. - Обкладки не выдерживают, очко дрожит, ага? Что-то быстро ты скурвился, рогатый... Ну ты хоть чуток-то подумай! Если бы у них был свой разводящий, да в придачу еще и свой монстр с картой, который наводил бы их на тебя - ну разве попались бы они в ловушку "Головастиков"?

- Может быть, в тот момент их монстр был занят...

- А может быть, у тебя мания преследования? - прищурился сатир. - Кстати, а за что ты здесь? Может, убил кого, а? Какого-нибудь пришельца, маскировавшегося под порядочного гражданина, а на самом деле готовившего плацдарм для вторжения инопланетных орд? Угадал?

Леха раздраженно вздохнул. Его аватара фыркнула.

- Иди спать, рогатый, - мирно сказал сатир и хлопнул Леху по плечу. - Через четыре часа я тебя подниму. Тебе надо еще успеть осмотреть третье плато, а до откровений Старьевщика остался один день. А третье плато здоровое до чертиков...

Утром, а точнее, днем - солнце поднялось уже высоко - сначала пришлось осмотреть остатки второго плато.

Дрожа от нетерпения, Леха с трудом заставил себя честно просмотреть оставшийся с ночи, когда нагрянули "Айсболты", край. Потом прибил нескольких игроков-одиночек, шедших через пустыню, - с картой это было почти избиение младенцев - и помчался к Алисе.

Она уже должна выйти в сеть... Что сказали ее друзья? Когда смогут помочь?!

Он ждал, что она спикирует к нему еще на подходе, но ее все не было... Он добежал к самым скалам, и только тогда Алиса спустилась к нему. И она могла уже ничего не говорить...

Получить нормальный доступ в сеть ей не удалось. Дальше серверов игры она не смогла пробиться. Максимум, чего она добилась, - это возможность выложить сообщение на форумы "Генодрома".

Но едва ли ее друзья читают все, что там пишется... Да даже если бы они изредка заглядывали туда, что бы это изменило? Прямо сообщить им ничего нельзя, ведь форумы модерируются. А намеками, как это делал сатир, когда разводящего не было, а ему срочно нужны были "Головастики"...

Чтобы понять намеки, их надо ждать. А друзья Алисы, похоже, уже бросили ее...

До третьего плато Леха добежал, как на автопилоте.

Все его планы рухнули. Если на друзей Алисы рассчитывать не приходится...

Это было паршиво. Хуже всего было даже не то, что теперь искать схрон нужно уже по-настоящему, без дураков, ведь от этого зависело освобождение, а схрон можно было и не найти. Нет, хуже всего было то, что даже если он найдет схрон...

Мест всего два. И одно из них уйдет сатиру...

Впрочем, если он выберется, он может найти друзей Алисы. Но смогут ли они чем-то помочь?..

Ладно, тут он уже ничего изменить не может. Он ни черта не понимает в этих дурацких машинах, будь они прокляты... Все, что он может, - это найти схрон, чтобы выбраться и связаться с ее друзьями.

Леха сжал зубы, выбросил из головы все мысли и стал осматривать плато. Надо найти этот схрон - и он найдет его, если он на этом плато! Только бы чертовы немцы сейчас не нагрянули...

День тянулся медленно. Леха зигзагами носился по плато, а в животе все стягивалось в холодный узел. Что, если разводящий ошибся? А вдруг схрон не на одном из этих трех плато? Или он пропустил его, когда бегал вчера ночью...

Он часто останавливался и кидал взгляд на карту - не идут ли немцы? Вчера "Головастики" сделали их в третий раз. И Леха очень надеялся, что немцам надоело погибать, гоняясь за ним. Нормальный человек после трех попыток плюнул бы и забыл. Но ведь нормальные люди не просиживают за компом сутками напролет... Кто их знает, этих немцев...

Плато уже не казалось бесконечным. Солнце медленно, но неумолимо клонилось. И Леха все чаще косился на край плато - до него было уже не так далеко...

Скоро от плато, казавшегося таких огромным, осталась не осмотренной только небольшая полоса по краю - невысокий косогор, усыпанный здоровенными валунами. Узкий, метров сто, но длинный, вдоль всего плато.

Здесь зигзагами не отделаться, надо будет заглядывать за каждый валун. Да черт с ним, с трудностями! Лишь бы схрон оказался здесь...

На середине косогора Леха сделал передышку. Бегая туда-сюда поперек косогора, приходилось держать в памяти, какие камни он уже просмотрел, а какие нет - и оказалось, что это не так-то просто.

Леха остановился, чтобы дать мозгам перегрузиться, огляделся. От такого огромного утром плато осталось совсем чуть-чуть... И, похоже, схрона здесь нет...

Леха вздохнул, поднял глаза к небу...

Дьявол! Над горизонтом повис столб пыли. Из пустыни сюда мчалась какая-то машина. Он чуть не прозевал приближение игроков!

Леха щелкнул копытом по кольцу... вот ведь не повезло, так не повезло! Две пары по две точки - четыре игрока, на двух колясочных мотоциклах. Опять "Айсболты". Вот ведь некстати! И как им не надоест...

Ладно, "Головастики" их сейчас уделают, как в прошлый раз. Леха снова вызвал карту. Где они, спасители? Куда бежать-то?

Глянул на нее - и невольно поежился.

И быстрее активировал канал связи с сатиром.

- У меня опять немцы! Где наши?

- Наши... нет наших сейчас в игре, сам же видишь! - огрызнулся сатир. - Сейчас будут, но придется потерпеть. Там есть куда спрятаться? Минут пятнадцать продержишься? Разводящий наш, блин... не его смена! Я сейчас кину мессагу на форум, Данькин

скрипт туда каждые пять минут заглядывает. Но пока они все созвонятся...

Рассыпавшись, немцы медленно прочесывали плато.

Леха осторожно отступал, стараясь держать их на самом краю видимости. И не давая им заметить себя, но и не теряя их из вида. И нетерпеливо прищелкивал копытом, вызывая карту.

"Головастики" приближались, но казалось, так медленно... Чертовски медленно!

Основная часть плато была ровной, камни на ней были не больше футбольного мяча. Все на виду, и спрятаться там Леха не мог. И немцы сразу начали с косогора.

Леха пятился, но косогор был не бесконечным. Он держался от немцев в паре сотне метров, а за спиной у него... там осталось всего метров сто.

Дальше все - открытое пространство, где нет валунов и никак не спрятаться. Справа плато, слева пустыня. Сзади полоска песка, за ней, всего в какой-то сотне метров, опушка Блиндажного Леса. Но соваться в лес бесполезно. Леха уже пробовал ходить по лесу. Такие корни... Там его поймают еще быстрее. Правда, может, хрюшки помогут?..

Леха шагнул назад... и вдруг почувствовал, как ноги ушли вниз - земля под копытами ушла в стороны. Песок!

Но он же только что смотрел на карту и был уверен, что сзади еще как минимум сотня метров камней! Неужели карта врет?!

Леха оглянулся. Нет, сзади в самом деле было еще сто метров камней. Карта не врала. Но тогда...

Он опустил голову. Под ногами был песок. Небольшая ложбинка, вот в нее и намело песка. Из других мест песок выдувало, потому что ложбины были плавными. А здесь...

Сердце стукнуло и будто провалилось куда-то. Рытвина была идеально круглой. Леха пошоркал копытами, разгребая песок у ее края. Край шел вниз совершенно отвесно. Леха быстрее заработал копытами, разгребая песок. Так и есть! Его намело всего сантиметров тридцать. А под ним...

Под солнцем блеснула стальная крышка.

Леха задрожал, как в лихорадке. Вот оно. Схрон...

С трудом сдержав радостный вопль - вышел бы оглушительный рев, он щелкнул копытом по золотому кольцу и вызвал канал.

- Есть!

- Схрон?! Ты нашел схрон?!

- Да.

- Парня, я тебя... - у сатира даже голос перехватило. - Держись, прелесть моя рогатая, держись! - быстро забормотал он. - "Головастики" уже близко.

Леха и сам видел, что "Головастики" близко. Вот только немцы были еще ближе...

Если бы "Головастики" задержались еще на пару минут, пришлось бы туго.

Но они успели. Немцы не видели столба пыли от машины - джип пришел к плато прямо по следам немцев. Немцы лишь услышали шум мотора, когда джип промчался в каких-то десяти метрах от края косогора. Из машины ударило в два автомата по ближайшему "Айсболту", еще толком не понявшему, что за шум. Но на такой скорости это было чистой воды пижонство. Немец повалился в камни, но остался цел.

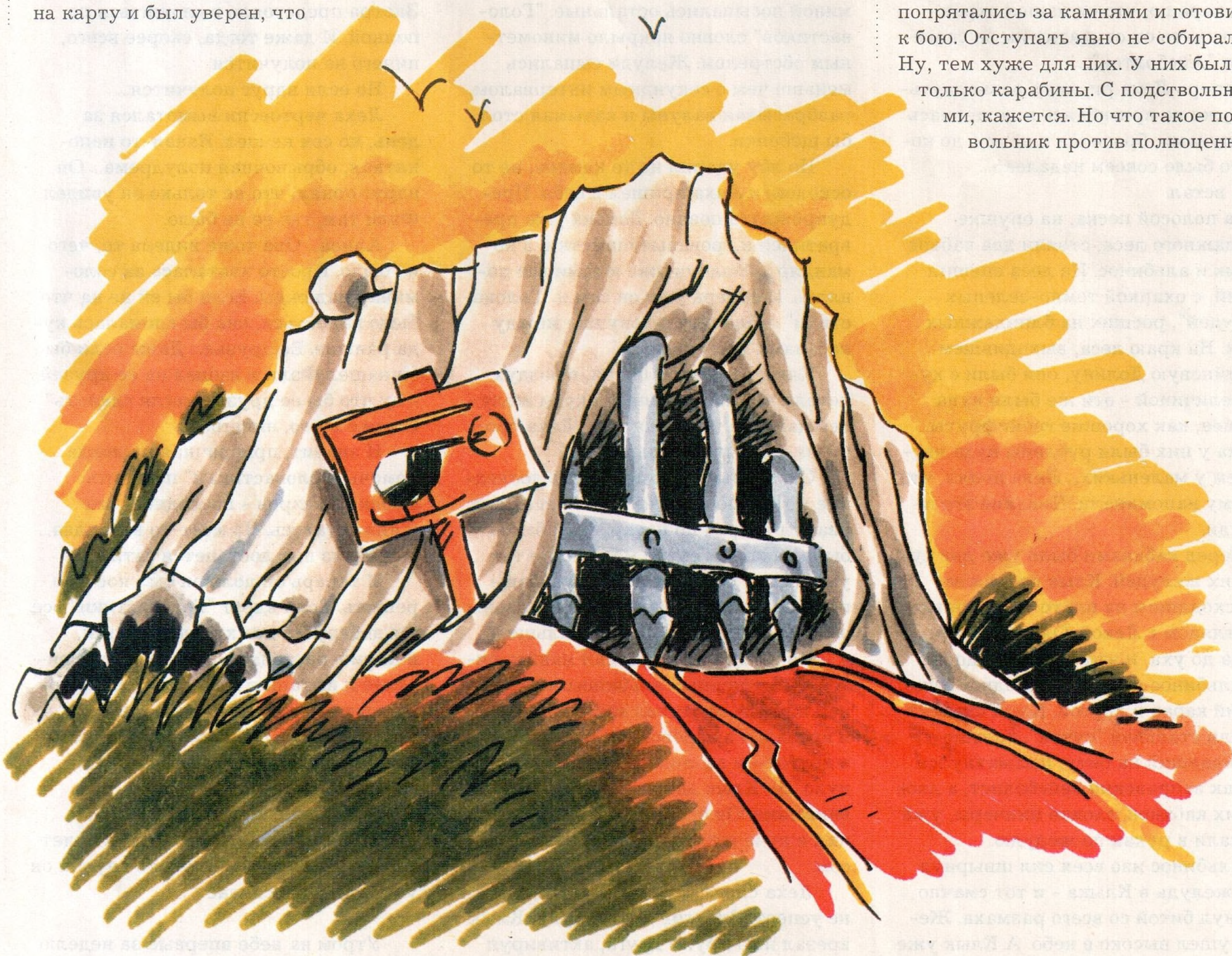
Джип промчался до конца косогора. Он еще не остановился, а "Головастики" уже выпрыгнули из машины и понеслись между камнями, как юркие лягушата.

На этот раз только Молчун был с "калашом". Даня бежал со снайперской винтовкой, командир тащил гранатомет и сумку с гранатами. Плюхнувшись за камень рядом с Лехой, он принялся заряжать гранатомет.

- Забейся и не лезь на рожон! - бросил он. - Мы по полной затарились, на семьсот вашингтонов. И если эти варвары сами не уберутся, мы их в фарш уделаем.

Леха послушно пригнулся еще ниже и осторожно выглянул из-за валуна. Он и командир "Головастиков" были на левом краю косогора, возле пустыни. Даня ушел на дальний край. Молчун с "калашом" занял центр, чтобы прикрывать обоих.

Немцев не было видно - они тоже попрятались за камнями и готовились к бою. Отступать явно не собирались. Ну, тем хуже для них. У них были только карабины. С подствольниками, кажется. Но что такое подствольник против полноценного



гранатомета? Как пластмассовый совочек против саперской лопатки...

- Эй! - окрикнул Леху командир. - Ну чего замер-то? Ты же, как танк, в глаза бросаешься! Сам в броне, а я? Брысь назад, чтобы меня не светить...

Леха пополз, не разворачиваясь к немцем задом, - в одном он, и правда, был, как танк: лучшая броня спереди, а зад... Задом к врагу лучше не поворачиваться.

Немцы и в самом деле его заметили, едва он двинулся. Простучала короткая очередь, но пули лишь выбили искры из камней вокруг Лехи.

А командир "Головастиков" наконец-то нашел цель. И положил свой заряд куда точнее. Вдали ухнуло, и из столба взметнувшихся камней вылетело тело. Немец был еще полуживой - нимб над его головой светился красным, но пока не лопался. Но укрытия немец лишился. Его выбросило на ровный пятачок - словно разделочный стол... Даня не упустил момент. Нимб немца лопнул вместе с его головой.

Остальные "Айсболты" затаились. Но и не отступали, вроде бы...

А зря. Теперь они оказались в ловушке. Спокойно уйти им не даст снайперка Дани, а каменные укрытия не спасут от гранатомета. Попались "Айсболтики". В четвертый уже раз...

"Головастики" тоже это прекрасно понимали. Командир рывком перескочил за другой валун, поближе к немцам, потом к следующему...

Молодцы ребята, хорошо работают. И хорошо, что он нашел схрон. Хоть чем-то он отплатит им за спасение от "Айсболтов"...

Теперь Леха рискнул развернуться и, уже не пригибаясь и не прячась за валунами, бросился к песку, до которого было совсем недалеко...

И встал.

За полосой песка, на опушке блиндажного леса, стояли два кабана - Клык и альбинос. Из леса спешил третий, с охапкой темно-зеленых "желудей", росших на блиндажных дубах. На краю леса, выходившем в Кремневую Долину, они были с кулак величиной - эти же были куда крупнее, как хорошие грейпфруты. И бока у них были рублены куда четче, чем у маленьких... Леха понял, что они ему напоминали. Никакие это не желуди.

Перед кабанами было уже две кучи этих желудей. Клык следил за происходящим на плато - и встретился взглядом с Лехой. Он ощерился, от уха до уха, и что-то скомандовал.

Альбинос подскочил к одной куче, третий кабан к другой. Клык схватил с земли стальной "сучок", больше смахивавший на биту, и замахнулся им, как заправский бейсболист, а двое других кабанов, словно пинчеры, уже держали в руках по желудю.

Альбинос изо всех сил швырнул свой желудь в Клыка - и тот смачно рубанул битой со всего размаха. Желудь ушел высоко в небо. А Клык уже замахивался с другого бока. Третий кабан швырнул в Клыка свой желудь, и Клык отбил и его. А Альбинос уже схватил следующий и опять швырнул его в Клыка...

Он махал битой, как заведенный. Слева, справа, слева, справа... Двое кабанов едва успевали подавать желуди. Выпущенный самым первым желудь еще не достиг пика траектории, а Клык уже послал ему вслед еще полдесятка.

И тут Леха пришел в себя. Очередь желудей, как навесные мины, шла прямо на него, а кабаны все подавали и подавали новые... Леха изо всех сил замычал - надо было хоть как-то привлечь внимание "Головастиков"! Они же всего этого не видели, они совсем не подозревали об атаке с тыла!

И тут же трое уцелевших немцев, словно того и ждали, дружно открыли огонь. "Головастикам" стало не до Лехиного рева. А над его головой уже пронесся самый первый желудь - и...

Леха снова взревел. На этот раз от ярости. Желудь, словно Клык специально целился, упал точнехонько туда, где была крышка схрона.

По ушам больно ударило - мина в самом деле была приличной. Взрыв сорвал тяжеленную крышку схрона, подбросил ее вверх... и на Лехиных глазах она пропала. Растворилась, словно мираж. Словно ее и не было...

Вместе с его двухдневными трудами. И билетом на спасение отсюда...

А следом за первым "желудем"-миной посыпались остальные. "Головастиков" словно накрыло минометным обстрелом. Желуди сыпались меньше чем с секундным интервалом, разбрасывая валуны и вздымая столбы щебенки.

По лбу ударил не то камень, не то осколок, и Леха пришел в себя. Предупреждать поздно. Данька уже превратился в кровавые ошметки, а командир и Молчун уже и сами все поняли... И теперь уже он сам и "Головастики" оказались в ловушке между кабанами и немцами...

Клык все махал битой, в воздух летели все новые мины, а кучи желудей даже не уменьшились. Леха бросился к песчаной полосе.

Оскальзываясь, пробежал последние метры по камням - и изо всех сил рванул вперед по песку. До кабанов была какая-то сотня метров. Не так уж много... Все свои желуди кабаны посылали метров на двести, и от зоны обстрела Леха уходил все дальше.

Но Клык уже перестал махать битой. Выпущенный альбиносом очередной желудь пролетел мимо Клыка и врезался в дерево, отрикошетил в другое - и за спинами кабанов жахнуло. Но Клык даже не обратил на это внимания. Он бросил биту и подскочил к куче желудей перед альбиносом.

Леха снова взревел - он понял, что не успеет. Схватив два желудя, Клык врезал ими друг о друга, активируя взрыватели, и кинул их как обычные гранаты.

Альбинос и третий кабан отстали на доли секунды. Леха заметался, пытаясь уклониться от посыпавшихся на него бомб, но их было слишком много...

Над головой было небо, под спиной камни Кремневой Долины. Сколько раз он уже вставал с них?..

- Поднимайся, рогатое, - сатир был тут как тут. - Вот ведь сволочь, а? - он покосился на опушку Блиндажного Леса. - Наф-нафчик-то наш, а? Не по-детски спелся с каким-то админом, оказывается. У них с немцами такая же любовь, как у нас с "Головастиками"... При таком раскладе... - Сатир покачал головой. - Если бы мы, как дураки, честно начали гонку против "Айсболтов", у которых есть разводящий... Ладно, теперь это уже фигня! - сатир усмехнулся и подмигнул Лехе. - Все-таки схрон-то мы уже нашли. Вставай, прелесть моя парнокопытная, вставай! Ничего, денечек можно и потерпеть. Зато потом... - сатир мечтательно зажмурился. - Эх... Главное, что у нас есть схрон!

Но Леха не спешил подниматься.

- Ну ты чего? - сатир присел на камень рядом с Лехой. - Совсем вымотался, что ли? Ничего, теперь все будет ладненько.

Леха все лежал и смотрел в небо.

- Схрона у нас нет...

Сатир не сразу пришел в себя.

Леха тоже особенно не веселился. Завтра предстояло выложиться по полной. И даже тогда, скорее всего, ничего не получится.

Но если вдруг получится...

Леха чертовски вымотался за день, но сон не шел. Какая-то непонятная, обрывочная полудрема... Он вдруг понял, что не только он увидел Фэли там, где ее не было.

Алиса... Она тоже видела то, чего не было. Просто хваталась за соломинку надежды. Если бы ей не на что было надеяться, она бы сломалась куда раньше. Ее друзья... Даже если бы он нашел Фэли и вышел на ее друзей - ну что бы ее друзья могли сделать? Скорее всего, ничего.

И значит, призрачная надежда помочь "Головастикам" победить в гонке за схрон - последнее, что у них осталось. Но мест-то всего два... И одно из них достанется сатиру...

И теперь он должен был кое-что решить. Если вдруг "Головастики" все же доберутся до схрона первыми, и админ-разводящий на радостях рискнет и вытащит отсюда двух заключенных... Подправлять базу данных он будет сразу после окончания гонки - позже нельзя, завтра вечером уже заявятся хирурги.

И Леха должен решить сейчас, пока еще мог выбирать - потом будет поздно. Хотя где-то глубоко внутри он уже знал, что сделает...

Утром на небе впервые за неделю

показались облака. Видно, к гонке за схрон программисты расстарались. Все небо покрыла сплошная белесая пелена. Вся в рытвинах, словно это не небо, а штормящее море простокваши... Леха поежился. Прямо как в тот чертов день, когда...

- Ну что, рогатый, - сатир словно караулил, когда Леха проснется. - Как спалось, как боевой настрой?

За ночь сатиру явно полегчало.

- Давай, просыпайся, и семени потихоньку к городу. В полдень все и начнется. Может, ничего у нас и не выйдет, но мы ведь постараемся, верно? Чтоб тебе было легче, разводящий поставил тебе боль на минимум. Так что можешь смело камикадзить.

Леха молча кивнул. Потом наконец решился:

- Разводящий точно сможет вытащить только двоих?

- Ну почему, - усмехнулся сатир. - Может и одного, если ты захочешь остаться.

Леха опустил голову.

- Если все получится... - медленно начал он.

- Ну? - насторожился сатир.

- Пусть вместо меня вытащат медную гарпию.

- Ты чего, рогатый? - процедил сатир. Кажется, на этот раз он разозлился по-настоящему. - Тебе тут, типа, все шутки, да? Думаешь, наш разводящий может каждый раз подправлять базу данных смертников?! Сбой сбоем, но может и расследование начаться! Да и вытаскивать тебя в следующий раз у него не будет никакого резона. Ввод техники в этой... в нашей зоне будет теперь только через тринадцать месяцев. - Сатир помолчал, презрительно уставившись на Леху. - Ты уверен, что хочешь выписать ее вместо себя?

- Да.

- Типа, благородный? - процедил сатир. И первый раз за все время Леха не различил в его тоне ни нотки ерничанья. Одно лишь искреннее презрение.

Ладно, какая разница... Лишь бы Алиса отсюда выбралась.

- Ладно, как хочешь... - пробормотал сатир. - Как хочешь...

Леха медленно побрел к проходу в скалах. До полудня была еще куча времени. А жажду крови он сегодня, похоже, утолит и без охоты на одиночек...

- Значит, в полдень подгребай к Гнусмасу, - крикнул сатир. - Я по каналу тебе все сообщу. Ни пуха и все такое, парнокопытное!

Леха лишь кивнул, не оборачиваясь. Его ждал еще один разговор.

Алиса слушала его молча.

Леха невольно отводил глаза и сбивался, никак не решаясь сказать главное. Почему-то он чувствовал себя так, словно опять был виноват перед ней.

- Шансов очень мало, но... - Леха вздохнул. - Если повезет... Если все получится... - он наконец решился и выпалил: - Когда тебя вытащат отсюда, то могут спросить, как имя, не болит ли чего. Будь аккуратнее. Попытайся понять, что они ожидают услышать. Что у тебя должно болеть, ну и имя... Понимаешь?

Алиса внимательно смотрела на него. Ее глаза расширились, и в них стояли слезы. Два провала в глубине зеленого озера...

- Леш, ты... - начала она.

Но Леха и так знал, что она скажет.

- Лис, не надо. Так будет лучше.

- Леш, ты не понимаешь... - упрямо начала Алиса.

- Все, хватит.

Он попытался улыбнуться. Хотел бы он еще знать, как при этом выглядела со стороны его бычья аватара...

- Пожелаешь мне удачи?

Алиса не сводила с него глаз. Не то снова хотела спорить, не то...

- Эх, Лешка, Лешка... - наконец вздохнула она. - Удачи тебе, конечно.

На миг Леха испугался, что вот сейчас она пожелает того же, что и сатир, - стандартных "ни пуха ни пера"... И почему-то он был уверен, что это будет не так, как надо. Неправильно.

Но она не сказала этого. Она шагнула - и чмокнула его прямо в большой бычий нос. В носу защекотало, Леха чихнул, но его аватара лишь фыркнула.

Алиса грустно улыбнулась.

- Ну да, конечно, настоящему мужчине эти телячьи нежности не нужны... - И вдруг улыбка пропала. - Чтобы ответный чмок случился как можно скорее, Лешка, - едва слышно сказала она. - И без аватар.

Гнусмас кишел, как растревоженный муравейник.

Леха лежал на вершине дюны, в паре километров от города. Был уже полдень, и песок раскалился.

Но Леха не чувствовал жара. По спине гуляли мурашки. За это утро он много чего успел наговорить. И сатиру, и Алисе... И вот теперь он понял кое-что еще. Самопожертвователь, блин! Герой хренов! Дарить надежды легко, но что дальше? Теперь осталась сущая мелочь. Почти формальность. Помочь "Головастикам" добраться до схрона первыми...

Черт возьми! Леха скрипнул зубами. Он обнадежил Алису в третий раз – и, кажется, в третий раз разочарует ее... В городе, помимо толпы горожан и гостей, было полно команд игроков, приготовившихся к гонке. Не меньше десятка. И, судя по снаряжению, "Головастики" уступали не только "Айсболтам". Если бы пришлось делать ставки, Леха дал бы за "Головастиков" не больше одного к десяти...

Если он в третий раз разочарует Алису... Он не знал, выдержит ли она такое. Да и он сам...

И в этот момент Гнусмус замер. На секунду все игроки застыли, будто все игровые сервера зависли намертво.

Но Леха знал, что это не так. Просто Старьевщик наконец-то закончил свою медитацию и вышел к народу...

- Эй!!! - тут же рявкнул в голове голос сатира. - Прием, чтоб тебя в хвост и в гриву!!!

И вот теперь озноб пробрал Леху по-настоящему. Даже тогда, в самый первый день здесь, когда Леха отказался помочь ему с тетками, сатир не был так зол. Сейчас в его голосе была дикая ярость. И этому могла быть только одна причина – место расположения схрона.

(Окончание следует)



Почта

Как и предсказывали древние тексты Нострадамуса и других не менее продвинутых мастеров, конец августа отметился огромным количеством читательских писем. Изголодавшиеся за лето геймеры оккупировали свои компьютеры и начали выдавать гениальные идеи и интересные темы для Почты с такой интенсивностью, что мне пришлось максимально оттянуть срок сдачи почты (за что я уже получила соответствующий нагоняй). Но выхода другого не было – этот номер наполнен таким количеством неординарных мнений, что все задержки можно легко простить.

Итак, не буду долго утомлять вас вводной информацией, – принимаемся за чтение писем. Комментариев сегодня тоже много не будет, по той же причине – хочется познакомить вас в первую очередь с письмами.

Сюжет, как атмосферное явление

Что есть сюжет в играх? Стоит сказать, что если играющий со спокойным сердцемпрерывает заставки или пусть даже скриптовые ролики в процессе игры с продуманной и на что-то претендующей историей, то удовольствие от процесса прохождения сокращается, по-моему, вдвое. Еще хуже, если это делается из гопнических побуждений, вроде, смотрите как я крут, что мне по фигу сюжет и я сломаю клавишу Escape. По-моему, если разработчики сваяли нормальный intro, то следует его посмотреть хотя бы из уважения и интереса, за что же мы там будем трупы неверных штабелями складывать. Тем более уже становится нехорошей традицией, особенно в экшенах забивать на видео и вбивать сюжет гвоздями через скрипты. Причем если игра обладает не самой передовой графикой или движком, то скриптовая подача сюжета может вообще отбить охоту в него вникать.

Итак, сюжетная линия в серьезных играх крайне важна и может выполнять самые разнообразные функции в деле затягивания человека в мир игры. И, имхо, главная из этих функций - заставить человека почувствовать что-то в процессе игры или по ее outro, поднять перед ним какую-то проблему, заставить задуматься и чему-либо, в конце концов, научить. К сожалению, большинство хитовых игр, вроде Soldiers of Fortune II, Red Alert 2 или WarCraft III, при всей своей играбельности и безусловно захватывающей атмосферности, не трогают за душу. Однако существуют такие проекты, которые заставляют по-настоящему сопереживать главному герою или подумать и тихо ужаснуться одной из глобальных проблем, грозящих человечеству реальным Армагеддоном. Первая в данном списке - Max Payne. Не обладая феноменальной графикой, мясорубочным геймплэем, гигантским монстрятником или кислотно-радужным сиянием дизайна, Макс Пэйн пристегивает к себе намертво. И как мне кажется, награждать золотым компасом и ставить на самое видно место как своеобразную реликвию надо именно такие игры, а не Diablo, Q, Крафты, Крофты, Цивилизации и прочее. На самом деле интересно, есть ли еще игры, которые заставляют также думать и сопереживать?

PanZeR

Мы продолжаем разбирать по косточкам феномен ИГРЫ – пытаемся найти ответ на самый важный вопрос игроделания: почему та или иная игра становится Игрой с большой буквы и завоевывает огромную популярность. Как видно, PanZeR считает, что залог сильного впечатления – грамотная сюжетная канва. Причем, совершенно не важно, какого жанра игра. Хочется спорить. Ведь для РПГ главное – грамотный мир, именно тогда игра “оживает”, для стратегии – балланс, для экшена - драйв... и так далее. Стоит ли сюжет того, чтобы ставить его во главу угла? Или он является лишь необходимой составляющей хорошей игры? Давайте рассуждать в следующем номере...

Пара слов о дате выхода

Спасибо коллективу авторов! Я штурман, поэтому Ваш журнал начал покупать со второго номера. Приятно смотреть на Вашу работу с читателями - уважительно-совещательное. Постоянно работаете по своему взрослению, развиваетесь, стремитесь к лучшему, не забывая хорошее старое. Удобная работа с Вашей навигаторской лоцией. К самим статьям претензий мало - инфа хороша и пользительна, написана понятно, системно, юмор не плоский, а в меру и там где надо (и там где надо смешно и надолго запоминается). Глупостей нет и нет высокомерия - нормальное общение, с рассказами и советами. Держите курс тот же, если будет что интересное можно и штурвал в ту сторону крутануть. В этом вопросе, Вашей квалификации, как лоцманов, я доверяю.

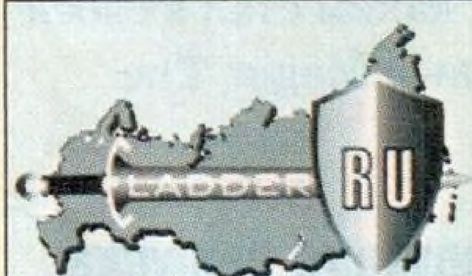
ВАЖНО: основная причина письма - Вы потеряли оперативность! Пока я учился в Москве Ваш выход на рынок на 7-11 дней позже других журналов каждый месяц, оправдывался Вашей более ценной информацией и серьезным подходом. Но вот потом я вернулся домой - запаздывание стало 30-35 дней, но это была не Ваше вина. Оформлять подписку через почту - увольте, такие деньги за доставку платить не есть признак мудрости. С большим трудом достал номер с редакционной подпиской и оформил ее. Тут Вы снова дали нормальные ценовые условия. Вот правда первый блин у Вас вышел комом- накладки, но это ведь было в самом начале, когда система была еще не отработана, так что Вас не виню. Привык получать Ваш новый журнал числа 16-17 нового месяца - по моему нормально. Потом журнал стал приходить 20-21, оперативность пока еще не терялась, но вот когда я стал получать журнал после 24 это стало крайне тревожно и неудобно. Последние два месяца (июнь, июль) я получаю Ваш журнал после 27 числа. Сами понимаете информация устаревает и начинается новый месяц. Через два дня начинаю ждать Ваш августовский номер. Я живу в Нижнем Тагиле, Свердловская обл. и от Вашего журнала по редакционной подписке отказываться не собираюсь (причины в первой части письма), но жду от Вас возвращения к высоким стандартам доставки, т.е. получать Ваш журнал хотел бы где-то в 17-20 числах. Прошу выяснить причину задержек - Ваши или почтовые накладки?! или что-то другое, так как получать журнал за три дня до наступления нового месяца извожусь ждать. А в какие сроки доходит Ваш журнал до Сибири и Дальнего Востока? представьте!

Шутов В.А. (aka Delta 17.)

Действительно в связи с переходом в новую типографию мы несколько раз изменяли дату выхода (при этом сроки печати сокращались). И уже неоднократно говорили, что независимо от порядкового номера журнала, Навигатор содержит всю последнюю информацию, самую свежую и оперативную. И если вы получили журнал 28 числа, а не 17-го, это означает только то, что номер сдавался в печать позже и содержит более позднюю информацию, как если бы он вышел 17-го. Именно поэтому не стоит паниковать – независимо от конечной даты выхода, в последнем номере Навигатора всегда будут самые последние известия.

Немного инфы по Гильдиям...

С радостью отмечаю, что главный редактор уважаемого мною журнала не только редактирует, и командует (эти обязанности ему положены по рангу), но и сам пишет живо и крайне интересно... Я сам играю в DAOC (правда всего лишь месяц), и читая статьи об игре, не смог удержаться - написал... Сразу оговорюсь никаких претензий к статьям нет (да и подобные претензии, если бы я был на Вашем месте, мне - были бы по фигу - всем не угодишь). Но возможно, в будущих номерах в статьях вам покажутся достойными упоминания следующие факты... Разумеется данные факты - это мое ИМХО, не претендую на абсолют, если сочтете их не важными - ну что ж... жаль конечно, но это Ваше право, тогда просто пи-



профайл | регистрация | календарь | участники | faq | поиск | домой

Форумы Русского Ладдера > Сладостные грёзы Гравви > Черный Отряд

new thread
Subscribe to this Forum
Mark this Forum Read

(Users Browsing this Forum: T-rex , Stig , dick , Hilar[Siberia] , Mraz' , Shrek , nechi)

Thread	Thread Starter	Replies	Views	Rating	Last Post
Sticky: Solo Exping Places	Gor	11	369		18-08-2002 14:57 сделан -=[White]=-
Sticky: Список анонимных прокси-серверов для проплаты.	T-rex	0	47		17-08-2002 14:07 сделан T-rex
Sticky: Дополнения по правилу приема игроков в BC	Gor	23	384		05-08-2002 17:58 сделан -=[White]=-
Sticky: "Черный Отряд" (1 2 3)	Kuzmitch	83	1565		04-07-2002 12:55 сделан Stalker[Ag]
Sticky: Звания в Чёрном Отряде	Kuzmitch	9	471		02-07-2002 19:37 сделан WarB
Sticky: техническая информация	FiR	4	225		22-06-2002 12:49 сделан Pavluha
Sticky: База Гильдии	Gor	16	722		27-05-2002 18:07 сделан Stalker[Ag]
Sticky: Наша Цель.	LEXX-A	0	219		21-05-2002 18:41 сделан LEXX-A
Sticky: О сержантском составе	Kuzmitch	17	509		14-03-2002 08:11 сделан sergej
Sticky: Мат в Guild Chat'e	Kuzmitch	23	584		12-03-2002 15:00 сделан Wizard

шите дальше, а мы с удовольствием будем читать... Теперь по делу:

1. Самые многочисленные русские и русскоязычные гильдии обитают на Европейских серверах, например Excalibur <Black Company> (Черный отряд, Midguard) или <Red Army> (Красная армия, хибы). 2. Костяк этих гильдий состоит из отпетых хардкорщиков Battle-net - Диабло2 (многие - основатели и участники проекта Russbarb, котором в свое время писал Ваш журнал), после появления в Б-нет диабло массовых дюпов, исход "отцов-хардкорщиков" из Д2ЛОД в ДАОК принял массовый характер. Основной форум-сервер евродаока - www.ladder.ru <http://www.ladder.ru>, там же "тусуются" и Диаблеры - все "отцы" сегодняшнего B-net-а.

3. Что особенно прикольно официально купить евро-версию в России у меня не получилось, схема была следующая.. После обращения с даной проблемой на форуме, мне было сделано предложение: записанный "на дому диск"+высланный по е-майл (из Германии) ключ... Коробку купили в Германии выслали ключ, записали болванку... 35$ - все удовольствие...

4. Последнее время крайне популярны сайты по статистике PвP (и соло и по гильдиям).

5. Средний возраст игроков 23-25 лет... подавляющее большинство хайлевел персов - взрослые игроки, которые прочих игроков меряют по себе и не терпят глупых и необдуманных действий со стороны соратников (хотя об этом вы вроде писали, сорри за повтор). Ну и все пожалуй.

Рекрут

Огромное спасибо Рекруту (ник изменен по желанию автора) за столь полезную и ценную (а главное – компактную) информация. В очередной раз не могу не обратиться к читателям с воззванием: делитесь, господа, всей информацией, которую сочтете нужной для ваших коллег по хобби. Ведь именно такой обмен игровым опытом является залогом того, что Навигатор останется народным журналом, где авторы наравне с читателями бороздят компьютерно-игровые просторы и выискивают ценные жемчужины информации.

Коротко...

1) Я бы хотел выразить свою огромнейшую благодарность статье BIB The Tall'a в 59 "Нищета и блеск левой Ultima Online" т.к. сразу после прочтения оной я стал фанатом UO, и тут же побежал в ближайший клуб, где есть инет, создал себе чара и рубился до посинения. 2) Так же я выражаю благодарность Flashkiller'у за руководство по картоделанию. 3) Хочется возразить Toxin'у, есть всё-таки хорошие RPG, например Gothic. 4) Поддержу unlucky, Фемида OVERclock действительно НАСТОЯЩЕЕ литературное произведение, коих в наше время мало. 5) Продолжу неспецифическую реакцию. Когда у меня был подключенный к телевизору SPECTRUM (мне было где-то 9 лет), помню, когда я играл, то наклонялся влево-вправо-вперёд-назад, якобы уклоняясь от ударов противников, то задирал ногу, как бы ударяя их.

Кузьмин Пётр aka Zanoza

P.S. (а как же без него) Оба диска - RULEZZZ, то что надо!

P.P.S. Даёшь к каждому номеру плакат!!!

Благодарности приняты, переданы по назначению. Плакат даешь, не вопрос.

Неспецифическая реакция

Тема, которая, кажется, прочно обосновалась на страницах Почты и не собирается никуда уходить. Более того, постепенно почти каждое письмо содержит то или иное описание интересных случаев поведения за компьютером. Не буду ничего загадывать – когда это перестанет быть интересным – мы ее завершим, ну а пока читаем очередное наблюдение.





Я читаю Нави уже практически два года. И каждый месяц с нетерпением жду выхода нового номера. На это есть масса причин. Например, мне безумно нравятся рассказы, которые вы печатаете на своих страницах. "Диспетчер атаки", "Медный гвоздь", "Фемида overlock" - просто шедевры! Большое вам спасибо за то, что вы находите таких талантливых авторов! Это во первых. Во-вторых: вы затронули очень интересную, на мой взгляд, тему - "на кого ориентироваться разработчикам". В корне не согласна с Revenant'ом! Если игры будут делать только для профи, во что же играть нам, простым смертным?! Неправда ваша, Revenant, новички тоже люди. Играть хочется всем, и нельзя лишать нас этой возможности! Игры должны быть ориентированы на всех. Неужели у вас не бывает такого состояния, что хочется уйти в виртуал и расслабиться? По-моему, даже профи иногда нужна передышка. В игре должны присутствовать и сложные головоломки, и простые задания. Когда играешь в интересную и сложную игру - захватывает. Сидишь, как на иголках. Но нервные клетки не восстанавливаются. Иногда нужно и передохнуть. Такова моя позиция по данному вопросу. Теперь о поведении за монитором. Хорошие игры для того и нужны, чтобы заставить тебя поверить в реальность происходящего. Вспомним молодость: Sony Plaistation, игрушка под названием Silent Hill... На всю жизнь запомню, как мы с братом бежали домой из школы и до изнеможения играли в нее. Ночь. Туман. Бежишь по улице в поисках очередного ключа для закрытой двери. Вдруг, сзади шаги... Оборачиваешься и только потом осознаешь, что смотришь на стену с ковром! Всегда приятно, когда игра захватывает. И даже то, что ведешь себя в ней, как в реале - еще один плюс. Значит, разработчики не зря старались. По-моему это нормальная человеческая реакция. Приведу еще один пример: мой старший брат знает Diablo 2 как свои пять пальцев и все равно вздрагивает, если навстречу ему ломится толпа пауков... Так что не осуждайте нас, впечатлительных геймеров. Спасибо за внимание.



Горе луковое aka Grief

Разумеется, вопрос "Будут ли игры для казуалов?" носит несколько гипотетический характер – ведь всем совершенно понятно, что компьютерные игры никогда не станут узкопрофессиональными, что бы там не говорили продвинутые геймеры, ищущие не развлечения, а загруза. Здесь интереснее другой момент: а будут ли появляться игры, изначально заявленные, как игры для профессионалов? Ведь все игры, которые появляются сейчас, носят развлекательные характер, даже те, которые потом становятся "полупрофессиональными" (например, та же Квака или другие турнирные игры). Додумается ли кто-нибудь из разработчиков замутить изначально профессиональный проект, сделать лигу серьезную игроков и прочие атрибуты спорта (болельщики, ставки, клубы, мировая известность игроков и т.д.)? И насколько прибыльным может стать рождение подобной отрасли игры? Разумеется, для создания подобного феномена потребуются серьезные вложения, но не станет ли это новым словом в индустрии игровых развлечений, каким стал в свое время профессиональный Magic: The Gathering?

По следам предыдущего выпуска

До меня дошла информация о том, что есть в редакции Нави люди, которые считают, что чем больше в журнале будет информации, тем лучше. Имхо, вообще применительно к игровым журналам это, возможно, и так, но применительно к Нави это не так.

Нави не является обычным компьютерным журналом. Например, часто приходят письма

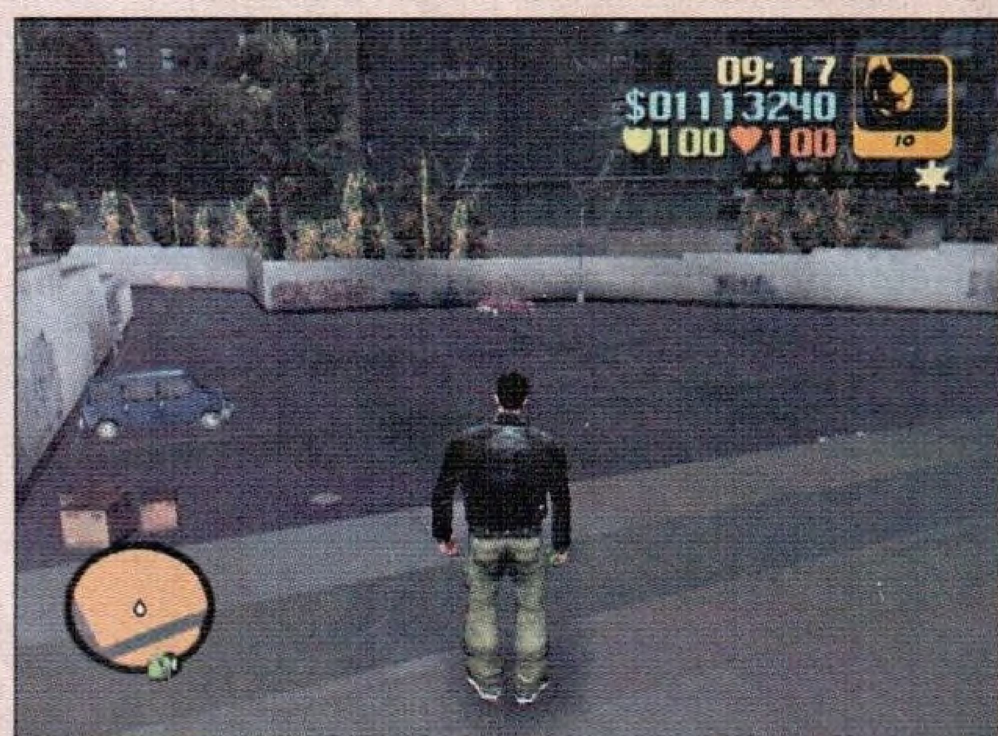
от людей, которые покупают его через месяц после выхода. Я думаю, что только у Нави таких "запоздалых" читателей много, у остальных журналов таких наберется совсем немного. Потому что за месяц информация устаревает, и люди успевают купить игру, не дожидаясь появления Нави с ревью. К тому же у людей с выходом в инет есть возможность получать информацию, скажем, ревью на новую игру, задолго до выхода нового номера. Так что не инфой единой. В конце концов, интересует обычно информация по двум-трем играм, и покупать из-за этого дорогой журнал... я вот лично читаю его в любом случае от начала и до конца, но чем меньше ревьюх и чем больше других материалов, тем интереснее обычно оказывается номер. Хорошо, даже если людям нужна и информация тоже, обычно человек любит какой-то конкретный жанр, и квакер не станет читать про стратегии. И в результате раздел стратегий является интересным только для стратегов, которых не так уж много. А комикс, например, обожала половина читателей (другая половина ненавидела, но это мелочи). В результате сейчас ни комикса, ни кроссворда, ни эдиториалов... Мне вот интересно было бы почитать эдиториалы Щура, а он так ни одного в результате и не написал... Про Алаева вообще молчу - его мысли прочитывались в первую очередь.

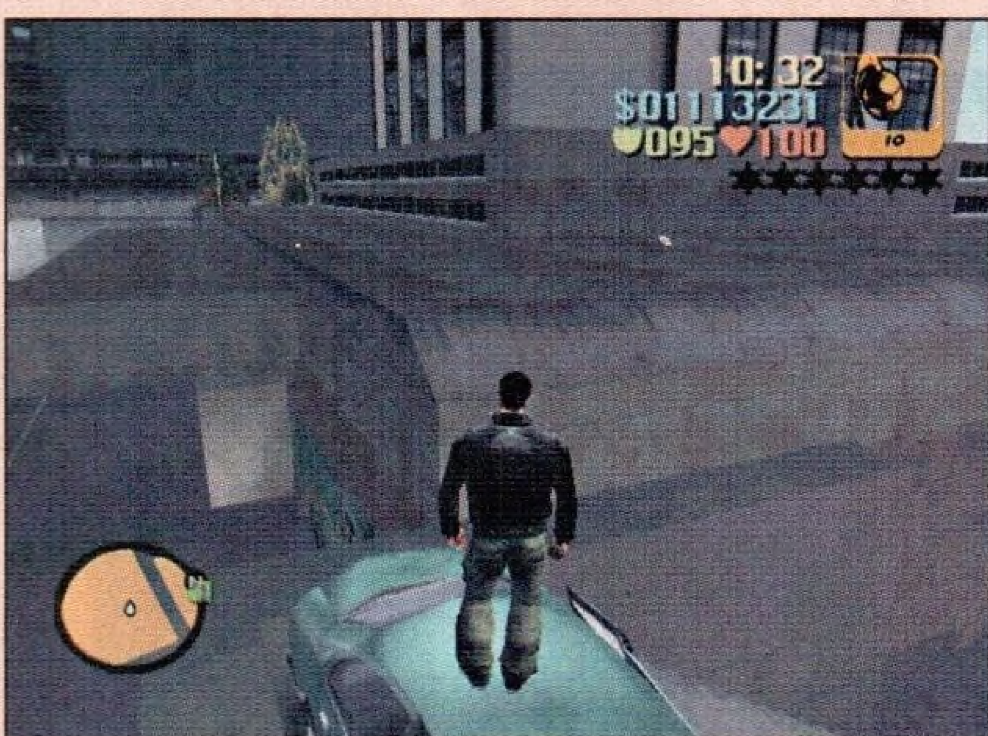
Насчет пиратства – тут интересная тема. Дело в том, что наше законодательство выпускает очень милые законы. Согласно им, на пиратов можно наехать, но сделать это может не кто угодно, а только фирма, чьи авторские права ущем-

Easter Eggs GTA3

Привет, Нави! Решил я Вам написать по поводу игры GTA3, а точнее про найденный мной easter egg. Упоминания об этом месте я не нашел нигде, поэтому я решил, что Вам будет интересно увидеть это первыми. Итак, место это находится во второй части города в районе мыса Бэдфорда, на стоянке с которой в одной из миссий нужно угнать одну из коллекционных тачек (скрин 1) Далее делаем так как показанно на скришоте 2, то есть подгоняем небольшую машину вверх по лестнице. Затем с этой машины запрыгиваем на крышу здания и бежим по прямой. В конце, на заборе будет висеть плакат. (скрин 3). Не то чтобы супер, но все же.

Best regards, Fulton







ляют. Поэтому если пираты издают пиратский NHL, подать на них за это в суд может только Electronic Arts. А EA этого делать не будет, потому что ей плевать на Россию, потому что в России ее игры плохо продаются и EA не рассчитывает на выгоду у нас, а продаются ее игры плохо, потому что пиратство развито, то есть замкнутый круг получается. И конкретно читатель сделать ничего не может, кроме как сообщить Буке, потому что Бука может. Но у меня такое впечатление, что наши лицензионщики не предпринимают шагов в этом направлении, и у меня есть версия, почему. Попапались однажды производитель водки Absolut и какая-то маленькая компания по производству купальников Absolut Beach, за какой-то хороший домен, кажется, www.absolut.com, и все шансы были у второй компании – она честно заняла этот адрес первой, ее марка была зарегистрированной, и никаким киберсквоттингом тут и не пахло. Однако водочники подали в суд, не имея никаких шансов на решение дела в их пользу. В результате маленькая пляжная компания не смогла оплатить судебные издержки, обанкротилась, после чего производители водки заняли-таки желаемый домен. Так вот, начинать бороться надо только тогда, когда сам уже сильный. А мешает окрепнуть нашим компаниям снова пиратство. Замкнутый круг, дубль второй...

phil

Дело в том, что подобные яркие материалы под ногами не валяются. И мы прикладываем максимум усилий, чтобы их раскопать и донести до вас. Разумеется, иногда приходиться некоторое время сидеть на голодном пайке, в ожидании очередных "Санитаров Подземелий" или "Цензоров". Только мы совсем не готовы жертвовать информативностью – ведь, несмотря на уверения Фила, большинство читателей покупает Нави в первую очередь из-за обзоров и другой практической информации. И даже если количество "запоздалых читателей" будет равняться половине всех наших "клиентов", далеко мы на них не уедем.

Теперь по поводу пиратства. Дело в том, что практически у каждой фирмы есть российская компания, которая

Здравствуй, уважаемый БИБ! Пррривет от всех Наигаторов! Небольшой стихотворный презент от меня лично и от всего клана. Если ДК еще не забыл - найдешь много смешного.



Посвящение Армореру Навигатор Драгонс
Серебряным ножичком резать дрейки,
Серебряным ножичком резать дрейки...
Прибей побольше ушей к палочке,
Отрубленные головы смешно лежат на лавочке.
Целеустремленно набивать карманы
Горькими корнями, мышиными зубами,
Драгоценными камнями
И нерукотворными кукезами...
На океанической свалке заржавевших мечей,
Использованных скролов и банок из-под фей!
Покончив с собой, уничтожить весь мир!
Покончить с собой - уничтожить весь мир!
Слипы пахнут рыбой!
Слипы пахнут рыбой!
Словно иней слово "Mesmorised",
Словно иней слово "Mesmorised",
Словно иней слово "Mesmorised",
Шмотки валятся на, на, на
Арморера Навигатор Драгонс!
Арморера Навигатор Драгонс!
Арморера Навигатор Драгонс!





Арморера Навигатор Драгонс!
География Шангалы, орфография Бразилии!
Апология Королевы, мифология Дворцовых подземелий.
Законные методы убийства драконов,
Знатные пиршества в баре НД!
Устами хоббитанки глаголят звезды,
Устами Нтела глаголет дьявол!
Слипы пахнут рыбой!
Слипы пахнут рыбой!
Словно иней слово "Mesmorised",
Словно иней слово "Mesmorised",
Словно иней слово "Mesmorised",
Шмотки валятся на, на, на
Арморера Навигатор Драгонс!
Арморера Навигатор Драгонс!
Арморера Навигатор Драгонс!
Арморера Навигатор Драгонс!
Мастерство быть излишним, подобно Бареру,
Мастерство быть любимым, подобно Тупниру,
Мастерство быть глобальным как золотое яблоко,
Искусство вовремя нажать "рефреш"!
Искусство быть посторонним!
Искусство стать посторонним...
Новейшее средство для очистки складов
От завалявшихся ненужных предметов;
Новейшее средство для очистки бэкпэков
От всего, чему там совсем не место...





БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________Адрес________________

Ф.И.О.____

Телефон______________E-mail___________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с CD
Октябрь	2002 г.	50 рублей ❑	80 рублей ❑
Ноябрь	2002 г.	50 рублей ❑	80 рублей ❑
Декабрь	2002 г.	50 рублей ❑	80 рублей ❑
Январь	2002 г.	50 рублей ❑	80 рублей ❑
Февраль	2003 г.	50 рублей ❑	80 рублей ❑
Март	2003 г.	50 рублей ❑	80 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО ______________________ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Внимание! Всем, оформившим редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода – подарок! – игровой компакт-диск от компании Бука. Диск рассылается в течение срока подписки.


Талисман


Дорога на Хон-Ка-Ду


Шторм: Солдаты неба

Новейшее средство находить спонсоров...
Новейшее средство находить спонсоров!
Арморер Навигатор Драгонс...
Арморер Навигатор Драгонс...
Арморер Навигатор Драгонс...
Арморер Навигатор Драгонс...
За открывшейся дверью - Дарк Вортекс,
Это значит, ты снова за феймом пошел...
Это значит, что снова из списков
Тебя выкину-выкину-выкинут да-а...
А Фред все e!@m, а Фред все e!@m
Фред мечтает нас всех извести...
Иных мезморайзят торговцы в полях,
Иных мезморайзят драконы в гора-ах...
А то, что теперь мы на третьем месте
То всеобщая радость, всеобщая гордость,
Всеобщая ненависть на нас, нахальных,
Всеобщая ненависть, а нам плевать!
Набить до отказа склад барахлом -
Это значит собирать коллекцию...
Что же такое собирать коллекцию?
Это значит исчерпать терпение!
Что и требовалось доказать!
А кто это требовал доказать?
Дверной глазок в спальню королевы,
Гениальные прокачки, мировые разборки,
Неофициальные пупы Земли,
Эмалированные части зашаманенных доспехов!
Инстинктивные добровольцы
Во имя Сотника и множества куков!
Навигаторы с большой буквы,
"Навигаторы" пишется с большой буквы!
В гоблячьи подземелья стянул многих
Убийственный баг, приятный на ощупь -
Фредом оправданный метод
Закупки всего, чего только можно!
Это ли не то, что нам надо?
Это ли не то, что нам надо?
Это ли не то, что нам надо надо надо надо надо надо надо!
А поутру они неизбежно проснулись,
Не простудились, не замарались,
Потому, что имели "Warrior Training"
А так же кучу всяких других!
Всех порвали, все собрали -











Кушать подано честь по чести!
И на первое пропили миллиард в таверне!
А на второе закупились рыбой!
Орденоносный герой победоносного клана...
Заслуженный герой победоносного клана...
Неправильный праздник для неправильных граждан,
Отточенный меч для чьих-то ушей!
Замок, как место для разговоров,
Водку Элем не испортишь, не-ет...
Полные сани youth элексиров,
Полные сани длинных мандрейков...
Бильбины глазки, Феены слезки,
А также всякие иные предметы...
Так, кто погиб в генеральном сражении?
Кто погиб в гениальном поражении?
За полную чашку водки,
В подземельной битве с озверевшими гоблинами!
Фея в бутылке усмехнулась вдребезги,
В мощную грудь подбитого перса...
Фея в бутылке усмехнулась вдребезги,
В мощную грудь подбитого перса...
А своих самураев я собственноручно
Освободил от дальнейших
Неизбежных огорчений!
Подманил их токеном!
Подманил их токеном!
Изувечил злобным ударом "Берсеркер"
И повесил на облачке
Словно Гарбадж свою нелюбимую котю!
Свою нелюбимую котю!
Свою нелюбимую котю!
Свою нелюбимую котю!
Словно иней слово "Mesmorised",
Словно иней слово "Mesmorised",
Словно иней слово "Mesmorised",
Шмотки валятся на, на, на
Арморера Навигатор Драгонс!
Арморера Навигатор Драгонс.
Арморера Навигатор Драгонс.
Арморера Навигатор Драгонс...
Слипы пахнут рыбой...
Слипы... пахнут... рыбой...







С уважением, Вальд

призвана защищать их права. Чаще всего – это крупный продавец или локализатор. И поэтому, даже в нашей стране всегда есть к кому обратиться.

В завершение этого почтового выпуска, хочу выразить надежду, что и в следующем номере вы также завалите меня работой и заставите метаться между выбором писем в почтовый выпуск, как и в этом месяце. Хочу пожелать вам замечательных игр, а себе – много, очень много, просто огромное количество ваших писем!

крайне загруженная работой
Жанна Давыдова
jgran@mail.ru ICQ 2244559

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801** **ИНН 7703205156**
В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
Кор. счет 30101810500000000662
БИК 044525662
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ________________________мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2
При поступлении письма позже 10 числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону (факсу) **(095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919** или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

1С® МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru





Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16,-«Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.